



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrera de artes visuales

Cuento Cañari ilustrado

Trabajo de titulación previo
a la obtención del título de
licenciado en Artes Visuales

Autor:

Stalin Fernando Guaraca Ochoa

CI: 030248103-1

Tutor:

Arq. Paúl Sebastián Martínez Roldán

CI: 010401247-1

Cuenca, Ecuador

23/04/2019



Resumen:

La tradición oral facilita el intercambio y la conservación de los saberes, puesto que sustentan parte importante de la cultura milenaria de los indígenas. La oralidad así definida es la base de la representación de la realidad cultural de los pueblos indígenas. (Ramírez, 2012, p. 131). Los métodos de rescate cultural son muy variados y en este proyecto se pretende utilizarlos de manera efectiva para mantener viva una tradición milenaria.

Dependiendo de la metodología utilizada se puede guiar el proyecto a un público en específico, en este caso está dirigido a niños, quienes cumplirán el papel de receptores y en un futuro de transmisores culturales.

Lo que propongo para ello es la realización de un cuento ilustrado utilizando técnicas mixtas como el dibujo sobre papel y la pintura digital. La idea primordial de este cuento gira en base a una leyenda local, esta habla acerca de un gran tesoro dentro del Cerro Narrio y dos perros negros que lo resguardan.

El lector se sumergirá en una fantástica historia llena de tesoros, se sentirá además identificado con los personajes pues son propios de la localidad y sobre todo fortalecerá sus capacidades cognitivas y el mejor uso del lenguaje, incentivando a los niños a crear sus propias historias y a enorgullecerse de sus raíces.

En este proceso procuro fortalecer aptitudes creativas tanto análogas como digitales, entre ellas el dibujo caricaturizado, la teoría del color, así también el manejo de programas digitales y una breve incursión a una rama muy bonita del arte como lo es la escritura.

Palabras claves: Cuento. Ilustración. Cultura. Leyenda. Cañar.

**Abstract:**

The oral tradition facilitates the exchange and conservation of knowledge, as they support an important part of the millenary culture of indigenous peoples. The orality thus defined is the basis of their presentation of the cultural reality of the indigenous peoples. (Ramirez, 2012, p. 131). The methods of cultural rescue are very varied and in this project are intended to use them effectively to keep alive a millenary tradition.

Depending on the methodology used, the project can be guided to a specific audience; in this case it is directed toward children, who will fulfill the role of recipients and in a future of cultural transmitters.

What I propose for this is the realization of an illustrated story using mixed techniques such as drawing on paper and digital painting. The main idea of this story revolves on the basis of a local legend; this speaks about a great treasure inside the hill Narrio and two black dogs that protect it.

The reader will immerse himself in a fantastic history full of treasures, he will feel also identified with the characters because they are own of the locality and especially strengthen his cognitive capacities and the better use of the language, encouraging the children to create their Own stories and to take pride in their roots.

In this process I try to strengthen both analogue and digital creative skills, including the caricatured drawing, the color theory, as well as the management of digital programs and a brief incursion into a very nice branch of art such as writing.

Keywords: Tale. Illustration. Culture. Legend. Cañar.



Índice del Trabajo

PRELIMINARES

DEDICATORIA	8
AGRADECIMIENTO	9
LINEAS DE INVESTIGACIÓN.	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	10
JUSTIFICACIÓN.	11
OBJETIVO GENERAL.	12
OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	12
CAPÍTULO I.....	13
1 TRADICIÓN ORAL.....	13
1.1 Conceptos generales.	13
1.2 Clasificación de la tradición oral.	14
La tradición oral formal:.....	14
La tradición oral informal:	14
1.3 El cuento.	15
1.4 Tipos de cuentos.....	16
1.5 Leyendas.	17
1.6 Leyendas en Ecuador.	17
1.7 Leyendas de la provincia de Cañar.	18
CAPÍTULO II.....	20
2 ILUSTRACIÓN.	20
2.1 La imagen.	20
2.2 ¿Qué es una ilustración?	22
2.3 Técnicas ilustrativas.	23
2.4 Géneros de ilustración.	24
2.4.1 Ilustración Conceptual.	25
2.4.2 Ilustración Narrativa.....	25
2.4.3 Ilustración Publicitaria.....	25
2.4.4 Ilustración Científica y Técnica.	25
2.4.5 Ilustración de moda.	26



2.5	Ilustración narrativa Infantil	26
2.6	Referentes visuales.....	27
2.6.1	Natali Sejuro Aliaga.	28
2.6.2	Hong Soon Sang.	29
2.6.3	Roger Ycaza.....	30
2.6.4	Eduardo Villacis.....	32
2.6.5	Darwin Parra.....	33
CAPITULO III	35
3	PROYECTO FINAL.	35
3.1	Definición de la propuesta.....	35
3.2	El Cerro Narrio.	35
3.3	Proceso.....	36
3.3.1	Investigación de campo.	37
3.3.2	Escritura del cuento.	40
3.3.3	Proceso de Bocetaje.....	42
3.3.4	pintura digital y diagramación.	55
4	CONCLUSIONES.	64
Anexos	66
Textos citados	80
Páginas web citadas	81

Tabla de tablas.

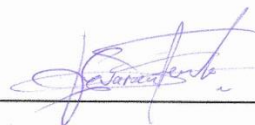
Tabla 1	Tipos de narraciones.....	15
Tabla 2	Tipos de cuentos.....	16
Tabla 3	Dominio de la imagen.....	21
Tabla 4	Tipos de Ilustración	24
Tabla 5	Fases del aprendizaje visual	27

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Stalin Fernando Guaraca Ochoa, en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Cuento Cañari Ilustrado", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 23 de abril del 2019



Stalin Fernando Guaraca Ochoa

C.I: 0302481031

Cláusula de Propiedad Intelectual

Stalin Fernando Guaraca Ochoa, autor/a del trabajo de titulación “Cuento Cañari Ilustrado”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 23 de abril del 2019



Stalin Fernando Guaraca Ochoa

C.I: 0302481031



DEDICATORIA

Es mi deseo como sencillo gesto de gratitud, dedicar con todo mi cariño el presente proyecto de titulación a mis padres Jorge Guaraca y Noria Ochoa quienes han sido un pilar fundamental en mi formación como profesional, por brindarme sus consejos, la confianza y los recursos para lograrlo.

A mis hermanos Lenin y Estefanía quienes me han brindado su apoyo incondicional a lo largo de mi vida.



AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a todas las personas que me brindaron su ayuda de manera desinteresada para cumplir esta meta, especialmente a mi tutor de tesis Arq. Sebastián Martínez, de igual manera al Lic. Javier Suarez, quien colaboró en este proyecto con sus conocimientos literarios, mejorando la calidad de escritura, a Mariana Ordoñez, directora de la Escuela de Educación Básica Rigoberto Navas Calle, por abrirme las puertas de esta prestigiosa institución y permitirme presentar mi proyecto a sus estudiantes y finalmente a quienes colaboraron con narraciones y testimonios pues fueron el punto de partida de este proyecto.



LINEAS DE INVESTIGACIÓN.

- Conservación y salvaguardia del legado patrimonial.
- Pedagogía.
- Comunicación Visual.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Los cuentos son narraciones breves basadas en eventos reales o ficticios, han existido desde hace milenios y han sido contados a través de generaciones, especialmente por nuestros ancestros los más sabios.

Las creencias de las personas, la mitología y la creatividad han sido esenciales para que se escriban los cuentos más fantásticos de nuestra existencia.

La zona andina del Ecuador es muy rica en cuanto a creencias y mitología se trata, no hace falta alejarnos demasiado de nuestro medio para darnos cuenta de ello, es por esta razón que he tomado a la ciudad de Cañar como punto principal en donde se desarrollará mi tesis.

En Cañar siempre han existido las personas con un amplio conocimiento mitológico y ancestral que han tratado de transmitir a las generaciones siguientes, sin embargo, lastimosamente en la actualidad ya no quedan muchas personas que transmitan este tipo de saberes, así como tampoco hay muchas personas que quieran conocerlos.

La ilustración también ha jugado un papel muy importante en la cultura Cañari, y siempre ha estado presente en sus tradiciones y costumbres, como por ejemplo en los telares Cañaris, en los que se representan animales propios de la zona.

Pero ¿Cómo podemos conservar aquellas narraciones de nuestros ancestros para luego transmitirlos a nuestras nuevas generaciones sin que estas les parezcan poco interesantes?...



JUSTIFICACIÓN.

Esta tesis nace ante la necesidad de crear un registro de lo que es la mitología Cañari y todo lo que ésta engloba, en especial las leyendas y cuentos que han sido narrados desde hace cientos de años, para transmitirlos a las nuevas generaciones de niños.

Cuando hablamos de cuentos o leyendas pertenecientes al territorio Cañari, nuestro consiente nos proyecta de inmediato la leyenda más conocida de la zona, la leyenda de las Guacamayas y el origen de los Cañaris. También podríamos nombrar la leyenda de la gran serpiente que habita en la laguna de Culebrillas, pero, además de estas dos leyendas existen muchísimas otras que han sido contadas y que por desgracia no han sido documentadas, y justamente por esta razón han ido perdiéndose en el olvido.

Es muy necesario rescatar nuestras costumbres y darnos cuenta que eso es parte fundamental de nuestra identidad, para darlas a conocer al mundo entero.

Las nuevas generaciones han perdido el interés de querer saber más acerca de sus tradiciones y costumbres, su curiosidad se ha perdido en una sociedad cada vez más globalizada y alejada de sus creencias, acto que en su mayor parte se da en la urbe, aunque de a poco ha ido llegando a la zona rural.

Tal vez una causa sea el modo en que han sido transmitidas, pues la mayoría han utilizado el medio oral, y son pocas las que tienen un registro escrito, es por esta razón que decidí crear los cuentos y plasmarlos en forma de pequeños libros, además de esto también ilustrarlos para que sean más didácticos y permitan mejor entendimiento.

Esta tesis pertenece al área de la pedagogía y el público al que va dirigido es principalmente a niños, es por esto que decidí utilizar la ilustración como un recurso muy importante, pues los niños son más receptivos a las imágenes que a los escritos, además así se logrará llamar más la atención del público.

Finalmente, estos cuentos también serán muy útiles para que se conserve un registro físico de algo tan importante como es el conocimiento ancestral mitológico.



OBJETIVO GENERAL.

Elaborar un cuento ilustrado, recopilando leyendas e historias narradas por los habitantes de la ciudad de Cañar, para transmitirlo a las nuevas generaciones.

OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- Registrar varias leyendas casi desconocidas por los habitantes de la ciudad de Cañar, por medio de encuestas y entrevistas.
- Incentivar a los jóvenes y niños, a conocer y crear cuentos sencillos con personajes locales, poniendo a su disposición mi proyecto visual.
- Fomentar la lectura en los niños, proporcionándoles nuevos relatos de fácil lectura

CAPÍTULO I

1 TRADICIÓN ORAL.

1.1 Conceptos generales.

La tradición oral es un pilar fundamental muy rico para que la cultura y sus saberes prevalezcan en una sociedad por medio de las palabras. Esta práctica se ha mantenido en todo el mundo y a través de los siglos principalmente gracias a los ancianos, quienes, al momento de relatar sus historias a las nuevas generaciones, están aportando a que el patrimonio oral se conserve hasta nuestros días.

Entendemos por patrimonio oral a aquel legado ancestral en donde se juntan recuerdos, vivencias y saberes del pasado que por su gran importancia para la comunidad son resguardados y luego ser difundidos hacia las generaciones emergentes por medio del habla o la canción.

Esta costumbre de narrar es milenaria, en donde a las personas que lo practicaban se los consideraba como prodigios y sabios, a algunos incluso se les atribuía poderes sobrenaturales, esto debió haber sido porque el momento de narrar parecía ser un verdadero ritual acompañado de música, en donde las personas escuchaban con respeto y admiración.

Uno de los ejemplos más destacados es el de los Bardos en Irlanda, quienes recorrían el territorio relatando o cantando la historia de sus pueblos, era un trabajo muy arduo y tedioso pues debían aprenderse al pie de la letra las leyendas, modo de vida e historias de su pueblo, con cada punto y cada coma, para luego narrarlas perfectamente y así la leyenda permanezca intacta en el tiempo. (Aguilar, 2017).

Claro está que para relatar las historias también se debió especializar en las técnicas para hacerlo, los bardos debían retener demasiada información en la memoria, adornar las palabras y hacerlas entendibles para el público, en varios pueblos además se hacía uso del octosílabo, que lleva el mismo ritmo de la respiración.

Pero, a comparación de los europeos, en Latinoamérica la tradición oral no poseía un estudio tan profundo de las culturas y sus tradiciones orales, de hecho las personas que relataban las leyendas eran ancianos que ni siquiera sabían leer ni escribir, otros métodos son hasta la fecha indecifrables como el sistema de escritura por nudos de los Incas, no fue sino hasta la conquista española que con la llegada de compiladores de la colonia y su buen manejo de la pluma y la tinta que se empezó a generar escritos acerca de los pueblos, costumbres y por supuesto creencias y leyendas en su mayoría indígenas.

La tradición oral facilita el intercambio y la conservación de los saberes, puesto que sustentan parte importante de la cultura milenaria de los indígenas. La oralidad así definida es la base de la representación de la realidad cultural de los pueblos indígenas. (Ramírez, 2012, p. 131)

Lamentablemente muchos saberes se han perdido con el tiempo, puesto que algunas de las fabulas no pudieron ser registradas o no han tenido la oportunidad de ser transmitidas o contadas a los descendientes de los ancianos y con el tiempo desaparecían, otra razón fue que los ancianos desconfiaban de las personas y no querían compartir su conocimiento, luego morían y junto con ellos sus conocimientos fueron enterrados, como si fuese un tesoro las personas; haciendo una analogía a como enterraban a nuestros antepasados junto a sus pertenencias más valiosas.

Muchas otras historias persisten en la actualidad, pero han sido contadas ya tantas veces en muchas partes y por muchas personas que se han distorsionado, adoptando otros escenarios, personajes e incluso otros mensajes, pero el problema actual es el desinterés de las nuevas generaciones por conocer su cultura ancestral.

En el momento que un pueblo deja de hablar de sus antepasados, sus valores, triunfos y sus hazañas, empieza a perder sus raíces hasta que estas desaparecen por completo.

Es un deber para quienes estén orgullosos de sus raíces, hacer un esfuerzo para que no se pierda en el olvido la identidad de su pueblo. Y, así como hace unos años nos encargamos de saquear las riquezas materiales que abundaban en las tumbas ancestrales, debemos convertirnos ahora en huaqueros del conocimiento, tomar aquella riqueza que poseen nuestros mayores y resguardarlas con recelo para luego transmitir las a las generaciones que vienen tras nosotros.

1.2 Clasificación de la tradición oral.

Hay que saber desde luego que, no todas las narraciones son iguales pues varían dependiendo del lugar en que se lo relate, las creencias de las personas e incluso del narrador del relato, pues muchas de ellas son adoptadas de otros lugares y mientras son contadas pueden ir cambiando de personajes e incluso de paisajes.

Podemos decir entonces que según estas variantes la tradición oral se divide en dos tipos, la tradición oral formal y la tradición oral informal.

La tradición oral formal: Esta hace referencia a aquellos relatos, cuentos, mitos, historias, etcétera, que han tenido la oportunidad de ser registradas en escritos y que al pasar de los años no han sufrido cambios.

Uno de los mejores ejemplos que podemos mencionar es el de los hermanos alemanes, Jacob Grimm y Wilhelm Grimm, quienes fueron filólogos, folcloristas y autores de una gran cantidad de cuentos populares, que llevaba como nombre *Cuentos infantiles y del hogar* (1812-1822), en realidad los hermanos alemanes respetaron al máximo las narraciones que copilaban y transcribían, evitando por completo reelaboraciones literarias.

La tradición oral informal: Se refiere a aquellas narraciones que se dan ocasionalmente en la sociedad, pueden ser contadas por cualquier persona en cualquier momento, pero su naturaleza hace que se traslade de pueblo en pueblo, haciéndola más propensa a sufrir cambios, adoptando nuevas expresiones orales (Poloche, 2018).

Un ejemplo claro en nuestra sociedad es el del cura sin cabeza, un mito que ha sido contado en varias ciudades del país por lo que, ya no se sabe en donde fue que se originó y pierde entonces algo de la magia que alguna vez poseía.

Así también existen narraciones informales que no sufren muchos cambios pues pertenecen a un lugar en específico, en las cuales el escenario es el mismo sin importar cuantas veces sea contada, lo que llega a sufrir cambios son los personajes y ciertos detalles de la historia que no influyen en su mensaje final.

Lo cierto es que tanto las historias contadas de la tradición oral formal como de la informal, abarcan un gran listado de diferencias que las categorizan en ciertos tipos de narraciones, haciendo una clasificación propia tenemos entre ellas:

La Novela	Novela corta	Cuento	Leyenda
Mito	Epopéya	Carta de Gesta	Verso
Crónica	Proverbio	Salmodias	Adivinanzas

Tabla 1 Tipos de narraciones

Son casi minúsculas e imperceptibles a veces las disimilitudes que nos permiten distinguir la una de la otra, por lo que siempre se presentaran confusiones para quienes no están al tanto de las características que diferencian a cada una.

De entre todas las anteriormente mencionadas, el cuento y la leyenda son sin duda las que tienen impregnada las costumbres y la identidad de un pueblo, por ser estas las más contadas en el día a día, por ende, son las que mayor prioridad requieren en este trabajo.

Es importante aclarar que, así como el mito no sólo es patrimonio de los grupos indígenas; la leyenda y el cuento tampoco son exclusivos del folklor. Los cuentos y las leyendas son expresiones del modo de vida de los grupos humanos cumpliendo dentro de ellos funciones importantes, aunque diferentes a las que desempeña la mitología. (Villa, 1991, p.41), por ende, debemos saber distinguir una de la otra para utilizarlas adecuadamente.

1.3 El cuento.

Existen varias maneras de diferenciar al cuento de los demás géneros narrativos, pues posee una única línea argumental, esto quiere decir que, a diferencia de la novela, todos los hechos se encadenan en una sola sucesión de acciones que desenlazan en una consecuencia.

Los elementos mencionados en el cuento están relacionados y funcionan como indicios del argumento.

Dicho por el norteamericano Seymour Menton en su antología *El cuento hispanoamericano* (Méjico, 1964): “El cuento es una narración, fingida en todo o en parte, creada por un autor, que se puede leer en menos de una hora, y cuyos elementos contribuyen a producir un solo efecto”.

Sin duda alguna el cuento es una herramienta de aprendizaje eficaz en la etapa de la niñez, pues todo cuento lleva consigo un mensaje impregnado, una lección de vida luego de la narración de los hechos,

El número de personajes que en ella actúan es reducido y posee una trama pequeña, esta puede estar basada en hechos reales o ser un producto único de la imaginación, aunque hay que resaltar que existen muchas personas que aseguran que el relato es real y que fueron testigos de ello, por más fascinante y exagerado que sea, como es el caso de “*El tesoro de Narrio*”.

1.4 Tipos de cuentos.

El cuento está dividido en cuento popular y en cuento literario, en la tabla número dos es necesario destacar sus características según un criterio propio ya que en este proyecto lo que se busca es tomar un cuento popular contado por décadas y ayudar a que prevalezca en el tiempo convirtiéndolo en un cuento literario.

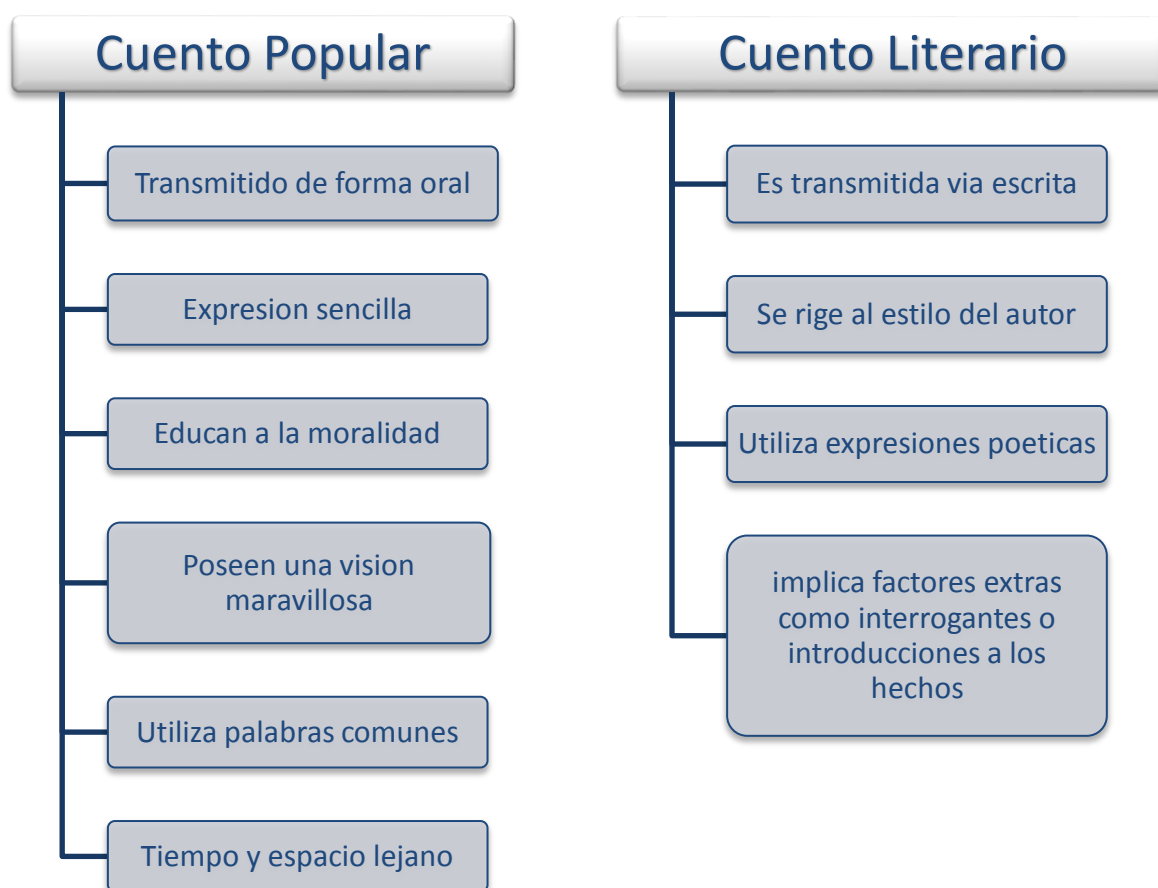


Tabla 2 Tipos de cuentos

1.5 Leyendas.

La leyenda es una narración o relato que se transmite de generación en generación de forma escrita u oral, esta se basa ocasionalmente en hechos reales, personajes fantásticos, héroes o villanos culturales que sobresalieron por sus acciones o por acontecimientos increíbles que ocurrieron del pasado.

El lenguaje sonoro de las Leyendas es tan antiguo, tan hondamente arraigado en el corazón del hombre, en la historia espiritual de los pueblos que es inmortal e inconocible, su acento venido del fondo de las edades y de la infancia del mundo modulados ya por los balbuceos de las primitivas civilizaciones que merecieron las alegrías y los dolores, las esperanzas y las inquietudes, los amores y los odios de nuestros más remotos antepasados. (Zaruma, 2008, p.11)

Se considera a la leyenda como un patrimonio de las personas muy rico en conocimiento pues la leyenda nos brinda la oportunidad de conocer las costumbres, experiencias, vivencias y enseñanzas de nuestros antepasados representados por los personajes.

1.6 Leyendas en Ecuador.

La región andina latinoamericana está llena de mitos, historias y creencias ancestrales, Ecuador en particular es un país de esta zona en el que se puede hallar aún ancianos relatando increíbles leyendas y hazañas que han perdurado a través del tiempo, muchas personas creen que estos relatos se originaron cuando sucedió la conquista española, pero la verdad es que estos ya se contaban previamente a este suceso puesto que nuestros ancestros tenían otras creencias, las cuales a su vez poseían sus historias para ser explicadas y transmitidas a la población, un claro ejemplo es el del imperio Inca quienes creían en el Dios sol o Inti, mismo que estaba acompañado de mitos asombrosos que se narraban entre los habitantes y los motivaba a crecer como sociedad además de fortalecer su fe.

Cuenta un viejo mito que Inti, al ver que los hombres vivían como animales salvajes, sin cultivar la tierra ni construir casas, alimentándose de las raíces que encontraban y cubriéndose con hojas y pieles, decidió enviar a dos de sus hijos, hombre y mujer, para que les transmitiesen el conocimiento y los guiasen. Estos dos hijos del sol eran Manco Cápac y Mama Ocllo, de quienes proviene la dinastía reinante, los incas propiamente dichos. (Willis, 2006, p.264)

Es desde ahí entonces que empieza una larga tradición oral que luego con la conquista pudo ser registrada y así extenderse aún más en nuestro territorio y gracias a ello se mantiene hasta nuestros días.

En el Ecuador muchas de las leyendas no poseen una identidad propia, esto quiere decir que no pertenecen a un lugar en específico, ya que con el tiempo y las tantas veces que han sido contadas, se ha perdido la información de en donde nacieron, expresiones folclóricas o características que lo identifiquen como propias de algún lugar, como ejemplo podemos citar a *“el cura sin cabeza”*, *“la caja ronca”*, *“los gagones”*, entre otras, que parecieran se crearon para mantener a los niños en juicio y evitar malos comportamientos, es así que han sido adoptadas en cada ciudad del país convirtiéndose en propias de las mismas.

Otras leyendas por su parte, al poseer una identidad propia enriquecen la cultura de su población, los habitantes se sienten identificados y enorgullecidos al escuchar los relatos y hacen todo lo posible por conservarlos, es el caso de la leyenda quiteña “*Cantuña y su pacto con el diablo*”, también está la leyenda de identidad shuar “*Nunkui y la yuca*” o de la leyenda “*el muro de las lágrimas*” de la isla Isabela en Galápagos.

Lo cierto es que en cada rincón del Ecuador se han narrado varias anécdotas y experiencias de celebres personajes, que por más antiguas o nuevas que sean deben ser conservadas pues ya son parte de nuestro patrimonio oral.

1.7 Leyendas de la provincia de Cañar.

En la provincia de Cañar existe una ciudad mágica que lleva el mismo nombre, la ciudad de Cañar se halla escondida a 3.200 metros sobre el nivel del mar, bajo la neblina de la serranía y el majestuoso Tayta Buerán, un lugar pequeño pero muy rico en cultura y conocimiento ancestral, lleno de mitos y leyendas que nacieron en las comunidades indígenas de la antigüedad y que aún perduran, al igual que las ruinas de las antiguas civilizaciones que se convierten en los escenarios de los relatos locales.

Las leyendas que sobresalen en esta región son: *la leyenda de las guacamayas* mostrada en la imagen uno y *la leyenda de culebrillas*, ambas tratan acerca del origen de los cañaris, sus deidades y tradiciones.

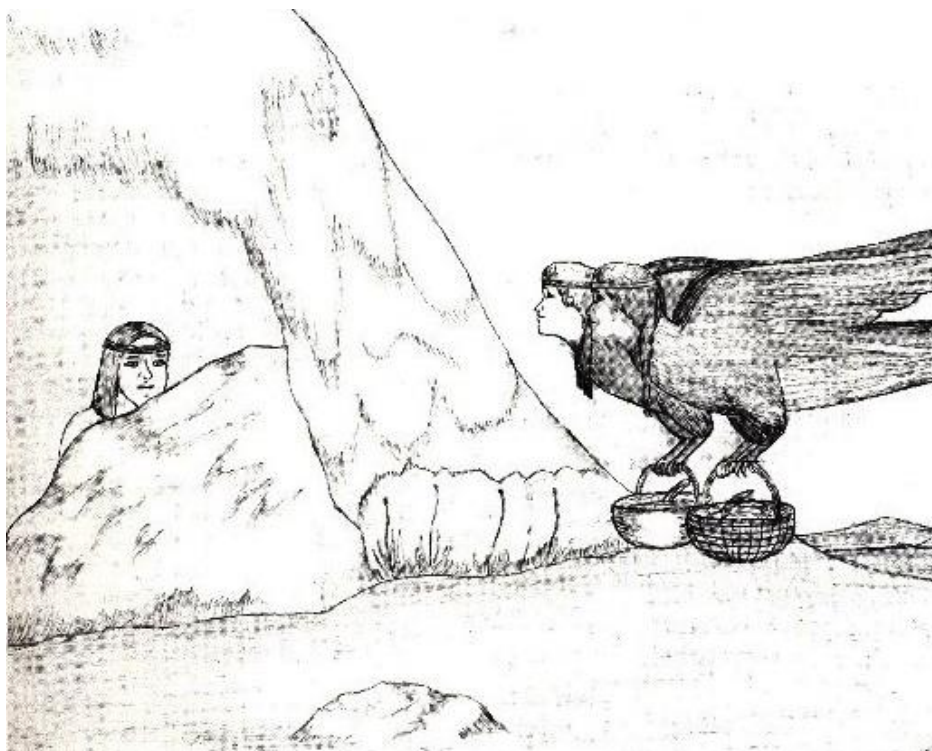


Imagen 1 “Las Guacamayas”. En “*Hatun Kañar Appunchikunamanta Nishkallata yuyashka – Mitos y Creencias de Hatun Cañar*” Bolívar Zaruma, 1988, p. 12.

Aunque también sea una ciudad que, ha adoptado relatos de otras partes, aún sigue teniendo narraciones que están impregnadas con la esencia Cañari y su cosmovisión andina.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Las narraciones cañaris muestran la fascinación que tenían y tienen los habitantes por lo mágico y lo extraordinario, especialmente el pueblo indígena pues sus costumbres aún dejan ver huellas de sus ancestros, los temas principales que conforman la oralidad Cañari son tesoros escondidos, cerros y lagunas sagradas y apariciones misteriosas.

Lastimosamente la aculturación está haciendo de las suyas en esta zona, es notable el cambio que sufren las nuevas generaciones y el desinterés que muestran por rescatar sus raíces, dejando a un lado la vestimenta, las costumbres, el idioma y hasta las creencias que alguna vez lo eran todo.

Es poco también el trabajo que realizan las autoridades de la zona por ayudar a conservar y transmitir el patrimonio oral Cañari, ha sido gente foránea la que ha demostrado interés por rescatar estas tradiciones y gracias a su comedimiento es que se lo está logrando.

Un ejemplo muy destacado es el de Judy Blankenship y su *trabajo “los cañaris hoy”*, en el podemos observar el esfuerzo que hace la fotógrafa para que el mundo conozca a la cultura Cañari y sus costumbres, su dedicación hizo que la invitaran a colaborar con una nueva organización de indígenas de la provincia del Cañar, el instituyo nacional de tectología indígena (INTI), dedicado a la recuperación, conservación y promoción de la tecnología y la cultura tradicional.

Pero, no solo es el hecho de recopilar las costumbres y narraciones de los habitantes, sino también se encuentra el hecho de transmitirlo hacia las nuevas generaciones y que sean entretenidas y fáciles de captar, haciendo que se conozcan a ellos mismos y se enorgullezcan de lo que son.

Y la manera más fácil de hacerlo es a través del cuento tradicional infantil, en el que se fomenta la lectura, se dé a conocer estos relatos milenarios y se entretenga a los niños por medio de ilustraciones coherentes al texto.

CAPÍTULO II

2 ILUSTRACIÓN.

2.1 La imagen.

Desde tiempos prehistóricos la imagen ha sido un medio que ha utilizado el ser humano para tratar de descifrar la realidad que le rodea.

Para hablar de la imagen tendremos que remontarnos 35.000 años al pasado, al período Paleolítico Superior en Europa occidental, en donde aparecieron las primeras representaciones pictóricas o pictogramas, lo que hoy conocemos como pinturas rupestres.

La pictografía era una técnica en la cual se utilizaban pigmentos, en su mayoría tonos cálidos, que extraían de sustancias minerales, vegetales o sangre de animales, para representar en imágenes a animales como bisontes, mamuts, caballos, ciervos, renos, etcétera, como en la imagen dos se puede observar.



Imagen 2 "Arte rupestre neandertal en la Cueva de la Pasiega". En "La vanguardia", Joseph Corbella, 2018, <https://www.lavanguardia.com/ciencia/20180222/44979831068/pinturas-rupestres-neandertales.html>

Con el transcurrir del tiempo el cerebro del ser humano fue evolucionando, al igual que su comportamiento, tecnología, fisonomía y el lenguaje, por ende, también evolucionó la forma en cómo se utilizaban las imágenes.

Fueron muchas las civilizaciones que dejaron su historia descrita en imágenes, un ejemplo claro es el de los antiguos griegos quienes representaban a sus dioses o escenas cotidianas locales en vasijas.

Hubo quienes tomaron las imágenes y las convirtieron en un lenguaje escrito, es el caso de los jeroglíficos egipcios desarrollados en papiros o de los jeroglíficos mayas en piedras y arcilla.

También podemos mencionar la importancia que tuvo la imagen en la iglesia católica, en la época de la colonia, pues fue una herramienta muy útil por la cual se pudo adoctrinar a las tribus analfabetas.

En las Edades Media y Moderna, sobre todo, desde los muros y las paredes de los templos, la imagen se considera el instrumento para transmitir las ideas a los simples, mientras que la palabra (oral o escrita) se la reserva el Poder (el sermón y el libro) (Díaz, 1996, p.19).

En el siglo XIX, la imagen se expande hacia la prensa, el grabado y más importante aún hacia la fotografía, dando paso al cine y la televisión en el siglo siguiente, es tanto el progreso que sufrió la imagen, que hoy en día su concepto se ha expandido hacia nuevos horizontes.

Existen varias maneras en las que la palabra imagen puede ser utilizada, como en la imagen personal, imagen corporativa o la imagen óptica, pero en todas es usada para describir a la figura, aspecto o apariencia de una determinada cosa.

En la siguiente tabla nos centraremos entonces en la imagen y su dominio comunicativo relacionado a lo visual, tanto en el diseño como en la ilustración.

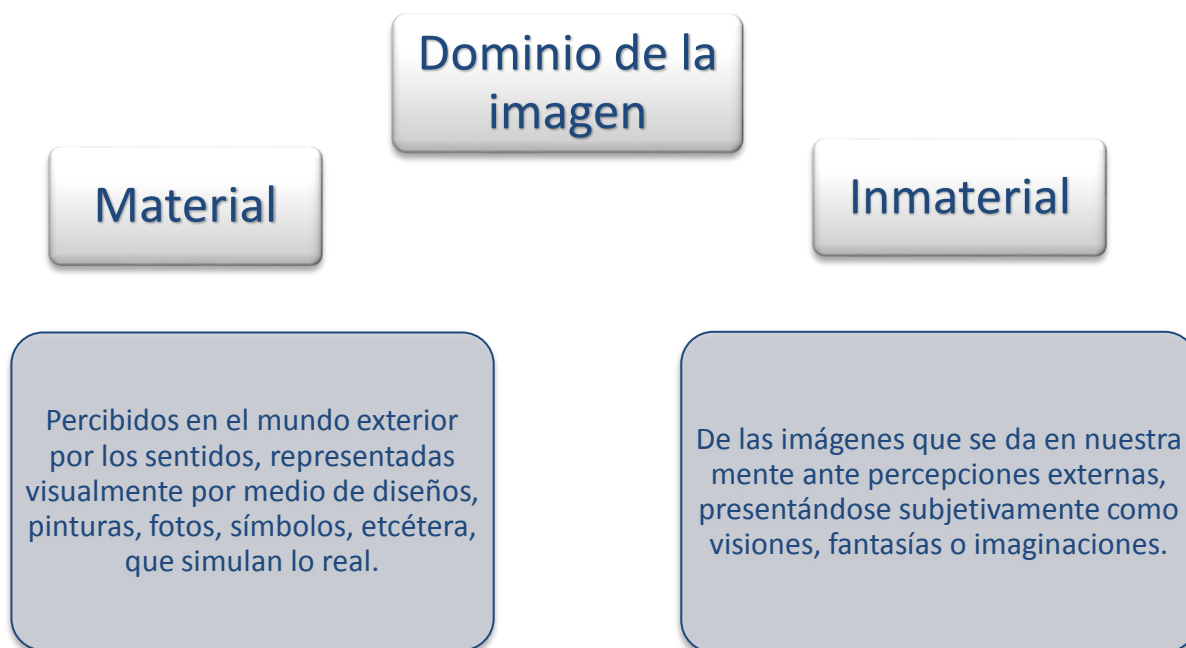


Tabla 3 Dominio de la imagen

La imagen hace referencia a los elementos gráficos que dan vida a un diseño o que componen una escena, esta puede cumplir un fin comunicativo tomando el papel de emisor de un mensaje o ser meramente decorativa acompañando a un texto.

La imagen llega a ser una herramienta muy útil cuando se la sabe utilizar de buena manera, no es cuestión nada más de elegir un dibujo o una fotografía y ubicarla en un espacio, por el contrario, hay varios aspectos que se deben tomar en cuenta antes de utilizar una imagen, como son:

El tipo de público al que va dirigido, el estilo que mejor se acople a ese público, la gama de colores, pues los colores también comunican sentimientos y mensajes en nuestro consiente.

La esencialidad de la imagen en este proyecto es tanta que sin ella simplemente no podría cumplirse el ansiado propósito comunicativo, pues es esa la misión de la imagen, comunicar o transmitir información de manera visual, también a este acto se le conoce como ilustrar.

2.2 ¿Qué es una ilustración?

La ilustración es una imagen, dibujo, pintura u obra impresa de arte que explica, aclara, ilumina, representa, o simplemente decora visualmente un texto escrito, que puede ser de carácter literario o comercial.

Tuvo sus inicios como complemento narrativo de los manuscritos realizados en los viejos monasterios, los más antiguos que se conocen datan del año 1900 a.C. Estos son *El Libro de los Muertos* y el *Papyrus Ramessum* (Dalley, 1981, p.10).

Continuó luego progresando la ilustración con la invención de la imprenta, la cual ayudo a zacear la necesidad del hombre de difundir información de todo tipo, es así que a partir de ese momento se empezaron a desarrollar nuevos estilos ilustrativos que acompañasen a los escritos.

Bien es verdad que, desde la aparición del libro impreso, los libros de historia incorporaron interpretaciones gráficas de personajes, lugares o acontecimientos relacionados con los hechos que se narraban. Pero dichas representaciones tuvieron generalmente un valor accesorio y desde luego escasamente crítico. (Arcas, 1996, p.26)

La ilustración estaba acompañando a las palabras para su fácil entendimiento o lectura, pero con el tiempo las ilustraciones fueron cobrando cada vez más importancia, a tal punto que en algunos textos la ilustración vuelve obsoletas a las palabras o no precisan de ellas para que el mensaje sea captado, mensaje que por cierto abarca varios temas como, literatura, arte, ciencias, religión, etcétera.

Los antecedentes de la ilustración tal como la conocemos hoy son las miniaturas con que los artistas medievales decoraban los manuscritos. Estas miniaturas están más cerca de muchas realizaciones contemporáneas que de la ilustración mediante grabados que inauguro el Renacimiento. En efecto, al tratarse de obras originales (pintadas, por lo general, a la acuarela), su efecto es muy similar a las modernas técnicas de reproducción que permiten una perfecta fusión del texto y la imagen. Entre los ejemplos más impresionantes de la ilustración medieval se encuentran las letras capitales de los evangelios irlandeses (entre ellos el célebre *Evangelio de Lindisfarne*, del siglo X, uno de los más antiguos de Europa). (Canal, 2013, p.6)

Es importante destacar el trabajo de los ilustradores, quienes siempre estuvieron abiertos de mente ante los cambios que se presentaban con el desarrollo de los medios mecánicos, pues el afán de ellos siempre fue y sigue siendo que su trabajo sea reconocido por la gente.

2.3 Técnicas ilustrativas.

Las técnicas ilustrativas fueron perfeccionándose con el tiempo, nada aparece de la noche a la mañana pues todo es parte de un proceso, la capacidad única del ser humano de detenerse a observar su entorno, de fijarse en cada detalle para crear imágenes en su mente y luego representarlas bidimensionalmente, hizo que los textos cobrasen vida, que las técnicas se perfeccionaran y que la ilustración ganase vital importancia comunicativa.

Sin duda alguna, la técnica más importante en la ilustración, sin importar la época ni si es realista o no, ha sido el dibujo, el ilustrador posee una destreza única no solo para representar la realidad por medio de un dibujo sino además de transmitir o comunicar un mensaje concreto, dándole así un sentido o un fin útil al dibujo, esta es la característica que le diferencia de un artista plástico.

El soporte universal del dibujo es el papel, el cual también en el camino a sufrido cambios para bien, se podría decir que su ancestro más antiguo es el papiro, que fue utilizado por los egipcios para plasmar sus ilustraciones a manera de frisos en la parte superior del texto, luego aparecería los pergaminos, que poseían mejores condiciones y favorecían a la ilustración.

Fue en el siglo XV cuando apareció la ilustración en los libros, en esta época se grababan en un solo bloque de madera y a mano con ayuda de un buril o gubia, tanto la ilustración como el texto, a esta técnica se la conoce como xilografía, en donde se talla en madera las letras y la imagen para luego ser impregnada con tinta que al presionarla contra un soporte da como resultado la impresión del relieve.

Fue a finales del mismo siglo XV que se inventó la imprenta con tipos móviles, la cual facilitaba la reproducción de las ilustraciones, en el siguiente siglo sería la escuela *Ukiyo-e* la que desarrollaría la técnica de la xilografía a color.

El arte del *Ukiyo-e* giró en torno al ideal de buen gusto de la clase mercantil y el concepto del *iki*, término que significa vida, pero que connota elegancia, sensualidad y sofisticación, tanto en el aspecto físico como en el comportamiento cotidiano (Almazán, 2014, p.495).

Un gran avance técnico ocurrió con el alemán Alois Senefelder, quien en el año 1796 invento la litografía casi por accidente pues buscaba un método sencillo y barato para realizar copias de su trabajo, la litografía, a diferencia de la xilografía, era un método de impresión que partía de una base plana, para esto se utilizaba una piedra caliza porosa, es principio de esta técnica se basa en que el agua y el aceite no se mezclan, sino se repelen.

El cartelismo es un movimiento que utilizó principalmente la litografía, el cartelismo nació en el siglo XV, pero tuvo su auge a mediados del siglo XIX, fue influenciada por la estampa japonesa y una de sus características principales era el uso de colores vivos, la estilización de las formas y su temática. Saldarriaga (2009) afirma que el "(...) cartel ilustrado, desde sus

comienzos, se planteó como un doble problema, comunicativo y estético. Debía decir algo y decirlo de forma visualmente atractiva” (p.9).

Otra de las técnicas de la antigüedad y que aun hasta nuestros días se utiliza es la serigrafía, que consiste en la transferencia de tinta a través de una seda tensada en un marco, bloqueando el paso de la tinta en las aéreas donde no existe la imagen, esta técnica puede realizarse sobre casi cualquier material como tela, papel, vidrio, etcétera.

Se estima que las primeras impresiones fueron realizadas en el año 3000 a.C por los nativos de las islas Fiyi, quienes utilizaron hojas de plátano agujereados para la distribución de las tintas.

En el siglo XX, la ilustración sufrió un gran cambio al igual que lo hizo el arte, con la aparición de las vanguardias se propusieron nuevos lenguajes visuales que daban menos importancia al dibujo académico y la representación realista de la figura, esto hizo que los ilustradores dejaran volar la imaginación siendo más expresivos y críticos, desarrollando nuevas técnicas visuales y utilizando nuevos recursos como las texturas, la pincelada y el manejo del aerógrafo.

Fue a inicios del nuevo siglo que, con la revolución tecnológica la ilustración pudo extenderse hacia nuevos horizontes, el uso del ordenador y las nuevas técnicas ilustrativas digitales que surgieron con él, desplazan de manera vertiginosa a los medios tradicionales.

Como es natural, la enorme cantidad de medios de comunicación ha desembocado en un incremento en la variedad de estilos. Ahí afuera existe un número asombroso de revistas de moda o de estilo a la vanguardia que proporcionan una importante plataforma a una ilustración muy experimental y diferente. (Wiedemann, 2005, p.6)

Hoy en día se siguen utilizando varias de las técnicas que hemos mencionado anteriormente, pero, no cabe duda que los medios tecnológicos están dominando el mundo de la ilustración, la era de la comunicación masiva y de la sociedad de consumo.

2.4 Géneros de ilustración.

La ilustración ha llegado a ser una herramienta muy útil para comunicar visualmente las ideas, esto hace que exista gran diversidad de géneros ilustrativos que pueden ser utilizados en varios sectores del ámbito laboral.

Entre las corrientes ilustrativas más destacadas hoy en día, podemos mencionar las siguientes:



Tabla 4 Tipos de Ilustración

2.4.1 Ilustración Conceptual.

En este tipo de ilustración no es tan importante guiarse en un texto sino en una idea o concepto, lo que importa es la creatividad, estilo y originalidad que aplique el ilustrador en su obra.

La ilustración conceptual representa ideas generales más no hechos en particular, debe ser captada con rapidez por el público y crear expectativa acerca del contenido del texto, este tipo de ilustración es muy utilizada para realizar críticas sociales pues muchas veces contienen un doble sentido.

2.4.2 Ilustración Narrativa.

Por el contrario de la ilustración conceptual, esta se basa plenamente en un argumento literario, su finalidad es mostrar o recrear gráficamente un suceso o una secuencia de sucesos, es por ello que se encuentran en libros, cuentos, comics, animación, etcétera, esto con el afán de reforzar la idea escrita.

Es un género que incluso se ha utilizado en la religión, representando escenas bíblicas y demás, en la cultura popular podemos encontrar cuentos muy famosos que con tan solo nosotros observar las ilustraciones podemos narrar en nuestra mente el cuento, es el caso de la *“caperucita roja”* o *“el lobo y los tres cerditos”*.

En la ilustración narrativa es muy importante fijarse en los detalles que posee texto, no es aceptable que el escrito diga una cosa y en la ilustración se vea algo totalmente diferente.

2.4.3 Ilustración Publicitaria.

Está consignada exclusivamente a las marcas comerciales, adornan visualmente sus productos y los hace más llamativos a la vista, los encontramos también en carteles publicitarios o en anuncios de acontecimientos como conciertos.

Su finalidad es causar un impacto visual a los consumidores y para ello se manejan formatos gigantes y colores vivos, lo curioso aquí es que se han realizado estudios de los efectos que tienen los colores en las personas, es así que se puede utilizar cierta gama de tonos dependiendo del producto que se esté publicitando.

Este género ilustrativo ha venido creciendo en los últimos 50 años, pero es hoy en día que podemos ver el gran impacto que tiene este en nuestras vidas, si nos detenemos un momento en la calle a observar alrededor podremos ver publicidad por todas partes.

2.4.4 Ilustración Científica y Técnica.

Tanto la ilustración científica como la técnica sirven de apoyo visual para el tema que se esté tratando, representando de manera precisa y con lujo de detalle aquellos organismos, maquinas o procesos en los que las técnicas fotográficas aún no han podido interactuar.

Estas ilustraciones se pueden encontrar en textos de anatomía, astronomía, mecánica, microbiología, medicina, por nombrar algunas. Las imágenes representadas servirán como objeto de estudio, por ende, deben ser lo más fiables posibles, poniendo en evidencia la destreza del ilustrador.

2.4.5 Ilustración de moda.

Este género ilustrativo ha ganado fuerza en los últimos años y son verdaderos especialistas quienes la manejan, dejando a relucir la inspiración del diseñador, es un tipo de ilustración rápida a manera de boceto en donde la acuarela y los lápices de colores son los materiales más utilizados.

El ilustrador debe poseer gran destreza con sus técnicas, ser ágil con sus trazos, que por lo general son suaves y curvilíneos, tener sentido del gusto desarrollado y manejar una correcta gama de colores. Su estilo debe estar impregnado en la imagen pues será su firma al momento de ser expuesta en las pasarelas.

2.5 Ilustración narrativa Infantil

Una ilustración narrativa aparte de contarnos un suceso, ayuda al desarrollo intelectual de los niños, ejercitando su creatividad, fomentando en él la lectura y dejando una enseñanza o reflexión en ellos fijando conceptos en la memoria.

El público infantil es más receptivo a las imágenes que a las letras, por ende, la misión es contar lo escrito a través de las ilustraciones, darles a las imágenes más sentido y hacerlas más llamativas para un niño, esto en épocas anteriores no fue tomado muy en cuenta. Erro (2000) afirma “Los críticos literarios que estudian la literatura infantil se centraban principalmente en el análisis del texto. Sin embargo, estudios más recientes han descubierto el valor de la ilustración y los críticos han comenzado a referirse a ella y a rescatar su valor comunicativo junto al texto” (p.501).

Hoy en día existe gran cantidad de publicaciones de libros infantiles ilustrados, al igual que existe gran variedad de los mismos, hay unos que contienen más texto que imágenes y hay otros en las que únicamente la ilustración es la que narra, lo cierto es que, la ilustración ya no es un simple complemento del texto en un libro infantil, ahora es una útil herramienta de alfabetización visual que crea una relación entre los niños y el texto.

Refuerza esta idea Mariana Rosalba Torres Vallecillo en el texto de López (2018) al mencionar que. “La alfabetización visual es una competencia sumamente importante en los tiempos actuales, para el desarrollo y formación del ser humano en cualquiera de los niveles educativos. En la sociedad de la comunicación nuestras propuestas educativas requieren enfocarse al desarrollo de una competencia comunicativa integral del alumno, que le permita utilizar en forma consciente y eficaz la lengua y otros textos comunicativos, para comprender y producir mensajes en diferentes situaciones y contextos” (p,3.).

Al igual que la lectura y la escritura, la interpretación visual de las imágenes requiere de un proceso de aprendizaje, aquí el infante atraviesa tres fases en las que refuerza las destrezas para ver, dibujar y generar juicios estéticos.

Reconocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue una figura bidimensional a la que le corresponde un nombre, fija en la memoria la composición del mundo y desarrolla su inteligencia.
Identificación	<ul style="list-style-type: none"> • El infante se implica a través de sus propias experiencias con las imágenes que se le presente
Imaginación	<ul style="list-style-type: none"> • El infante mira una imagen, la asimila y expresa imaginando nuevas situaciones.

Tabla 5 Fases del aprendizaje visual

Al momento de realizar una ilustración infantil la edad de los niños se toma muy en cuenta, no es la misma reacción de un niño de cuatro años que la de uno de diez años, hay que buscar un equilibrio entre la imagen, el texto y el infante que lo lee, ayudándolo a reforzar la lectura y ejercitar la imaginación, ya que ellos estudian con detenimiento las imágenes que más les gusta, ayuda mucho el hecho de si la historia es entretenida y capta su atención.

En los últimos años se ha visto como la ilustración infantil ha ido en aumento, en este tipo de ilustración no es necesario representar las escenas con imágenes realistas ni mucho menos abstractas, por el contrario, los motivos figurativos son los que dominan esta rama, estilos variados y originales han surgido y se han desarrollado técnicas tanto análogas como digitales, esto gracias a que en la ilustración infantil los artistas se permiten desplegar todo su talento, su creatividad e imaginación, cada uno incorpora una característica única que lo hace destacar sobre otros, han obtenido un merecido reconocimiento siendo ya un trabajo respetable, llevando su trabajo incluso a las galerías de arte.

2.6 Referentes visuales.

Hoy en día vivimos en una cultura de imágenes, en donde conocemos el significado de casi todas ellas y las que no, pues las suponemos en base a lo que ya conocemos, se dice que ya todo está hecho, lo que nos corresponde es tomar aquello y reinventarlo, copiar no es malo siempre y cuando se haga un nuevo aporte adicional.

En la comunicación visual el referente es el elemento real en el cual se basa un artista, diseñador o ilustrador, para crear un nuevo mensaje. Utilizar un referente visual implica usar un tema, colores y composiciones similares.

Los estímulos visuales en forma de imágenes ocupan un lugar importante en el procesamiento de información que se lleva a cabo durante el proceso de diseño. Este puede llegar a través del estudio de imágenes de revistas, libros, catálogos, la publicidad e internet. De acuerdo a los estudios vinculados a esta temática, los referentes visuales son definidos de disímiles formas dependiendo del área de estudio, el propósito de la investigación y el idioma. (Valdés, 2017, p.3)

En el proceso de creación de una ilustración, la búsqueda de un referente visual externo es una acción muy recurrente, ayuda al artista a inspirarse y encontrar detalles que por sí solo no hubiese pensado, ayuda además a que la imagen tenga coherencia con el texto pues si, por

ejemplo, el tema principal es la naturaleza, el artista buscará referentes que muestren imágenes relacionadas con la naturaleza, luego podrá juntar todas las referencias tomar los detalles más relevantes y crear finalmente una nueva interpretación de dicho tema.

El acto de análisis de referentes visuales implica un procesamiento de información que le consigue conocimiento al artista o diseñador y, por tanto, constituye un proceso de aprendizaje.

De comienzo a fin en el presente proyecto de titulación se utilizaron varios referentes visuales, tanto para la creación de los personajes, creación de escenarios, estilo de pintura y técnicas, cabe recalcar además que también se utilizó un referente literario para el cuento que lo veremos más adelante.

2.6.1 Natali Sejuro Aliaga.

Una referente en cuanto a los escenarios y diagramación del cuento es la diseñadora e ilustradora autodidacta peruana *Natali Sejuro Aliaga*, que, como se aprecia en la imagen tres y cuatro simplifica las formas, las líneas guían la vista hacia la escena principal, utiliza colores vivos y crea una armonía entre los personajes y el escenario, dejando espacios libres para acomodar los textos que acompañaran a la ilustración.

Los textos son muy importantes para entender una ilustración infantil pues ayuda también a que el infante refuerce la lectura por lo que utilizar una fuente de textos grandes y legibles favorece de gran manera.

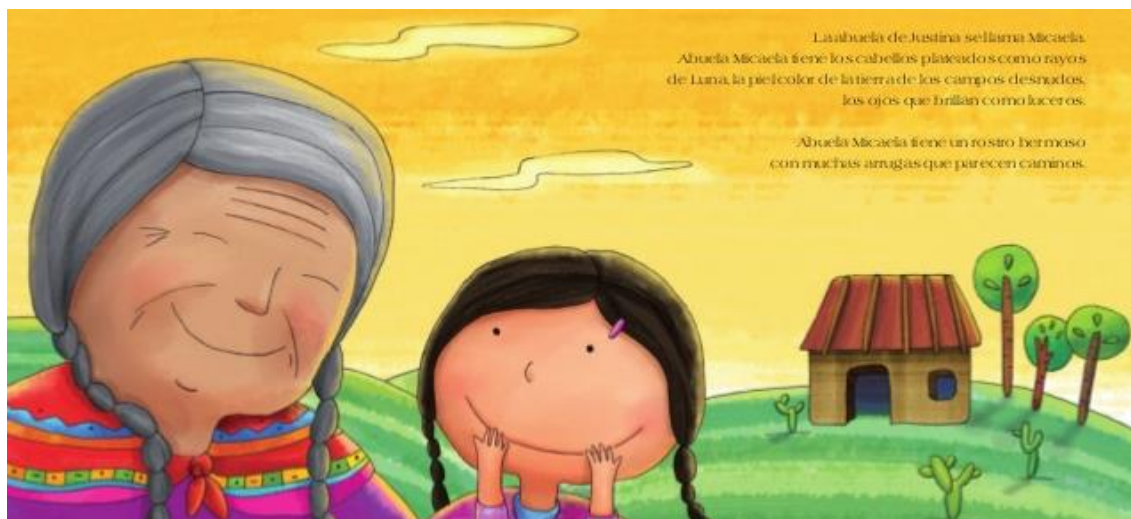


Imagen 3 "La abuela Micaela". En "Nataludica", Natali Sejuro Aliaga, 2016, <http://nataludica.blogspot.com/>



Imagen 4 "Going by". En "Nataludica", Natali Sejuro Aliaga, 2016, <http://nataludica.blogspot.com/>

2.6.2 Hong Soon Sang.

Como referente visual en tema de diseño de personajes destaca el surcoreano *Hong SoonSang*, es escasa la biografía que se puede encontrar sobre este artista, más no así sus obras, por ello destacamos sus obras en lugar de su vida.

Como se aprecia en la imagen cinco, sus personajes son infantiles, poseen cabezas grandes en relación al cuerpo, las expresiones están bien marcadas, se podría decir incluso exageradas, tiene extremidades cortas y sus ojos son grandes y brillantes.

Sin duda se observa la influencia de este artista en las escenas finales del cuento, pues todas estas características fueron tomadas y se les dio un nuevo estilo.



Imagen 5 “Adventures of Kayla”. En “Artstation”, Hong SoonSang, 2016,
<https://soonsanghong54.artstation.com/>

Los mencionados referentes son en cuanto a ilustradores internacionales, pero hay que destacar a los talentos nacionales que están trabajando hoy en día para rescatar la tradición oral, creando estilos propios que enganchen al público, es el caso de los siguientes artistas ecuatorianos:

2.6.3 Roger Ycaza.

El quiteño *Roger Ycaza*, quien, además de ser un músico talentoso se ha dedicado a la Ilustración y al diseñador gráfico, Ycaza ha ilustrado más de 45 cuentos y novelas infantiles que han sido publicadas en diversos países, ejemplo de ellos es *Donde nacen los sueños* (2016), en la imagen seis y siete.

Para él las imágenes tienen una total importancia, pues son los primeros recuerdos que nos van quedando desde pequeños. Para crear libros álbum para jóvenes debe haber una mezcla de todo, algo que enganche al público desde el principio y explotar adecuadamente los recursos que tenemos en nuestro país sin sobrecargar las cosas. (Valencia, 2011, p.42).

Ycaza lo que pretende decir es que hay que encontrar un equilibrio en la escena para que esta sea interesante, pero sin llegar a fastidiar a la vista con la sobrecarga de imágenes.



Imagen 6 "Donde nacen los sueños". En "rogerycaza.blogspot", Roger Ycaza, 2016, <http://rogerycaza.blogspot.com/search?updated-max=2016-12-06T08:42:00-08:00&max-results=40>

Destaca también la forma en como Ycaza implementa las texturas en sus ilustraciones, dejan ver inclusive el color de fondo de la imagen.



Imagen 7 "Donde nacen los sueños". En "rogerycaza.blogspot", Roger Ycaza, 2016, <http://rogerycaza.blogspot.com/search?updated-max=2016-12-06T08:42:00-08:00&max-results=40>

2.6.4 Eduardo Villacis.

Como segundo referente nacional tenemos al también quiteño *Eduardo Villacis*, catedrático de la Universidad San Francisco de Quito, ha obtenido significativos premios y reconocimientos a nivel internacional por su trabajo de ilustración, animación y creación de guiones.

Sus obras representan la realidad en la que vivimos desde otro punto de vista como lo es la fantasía, temática que el artista utiliza para trabajar con diferentes técnicas como el dibujo, la animación, la pintura y la narración gráfica, tanto bidimensional como tridimensional.

El arte narrativo de Eduardo es justamente el aspecto que influye en el presente proyecto, siguiendo siempre un lineamiento lógico entre escena y escena, la diferencia es, que él lo realiza utilizando viñetas a manera de cómic como se aprecia en la imagen ocho, no obstante, la referencia a más de ser por el aspecto técnico de su trabajo, también lo es por la calidad que posee para crear historias fantásticas y el uso de herramientas comunicativas en la imagen, como la composición, además de las ganas de estar en un contacto más íntimo entre el dibujo, el artista y el público.

Es importante además destacar la destreza del artista para la creación de personajes, como podemos observar en la imagen número nueve, siempre se empieza por un boceto, en él se destaca las características que va a tener el personaje, varias posturas y también expresiones.

Según Eduardo Villacis las imágenes construyen muchas maneras de ver el mundo, depende de las intenciones de la narración, la definición del estilo y técnicas que se vayan a utilizar en la creación de imágenes para jóvenes, pero algo que puede funcionar es manejar ilustraciones realista-fantásticas o imaginarias. (Valencia, 2011, p.42).

Al igual que Eduardo Villacis, la fantasía está presente en la obra, lo mítico es el tema principal siempre de la mano con las costumbres autóctonas.

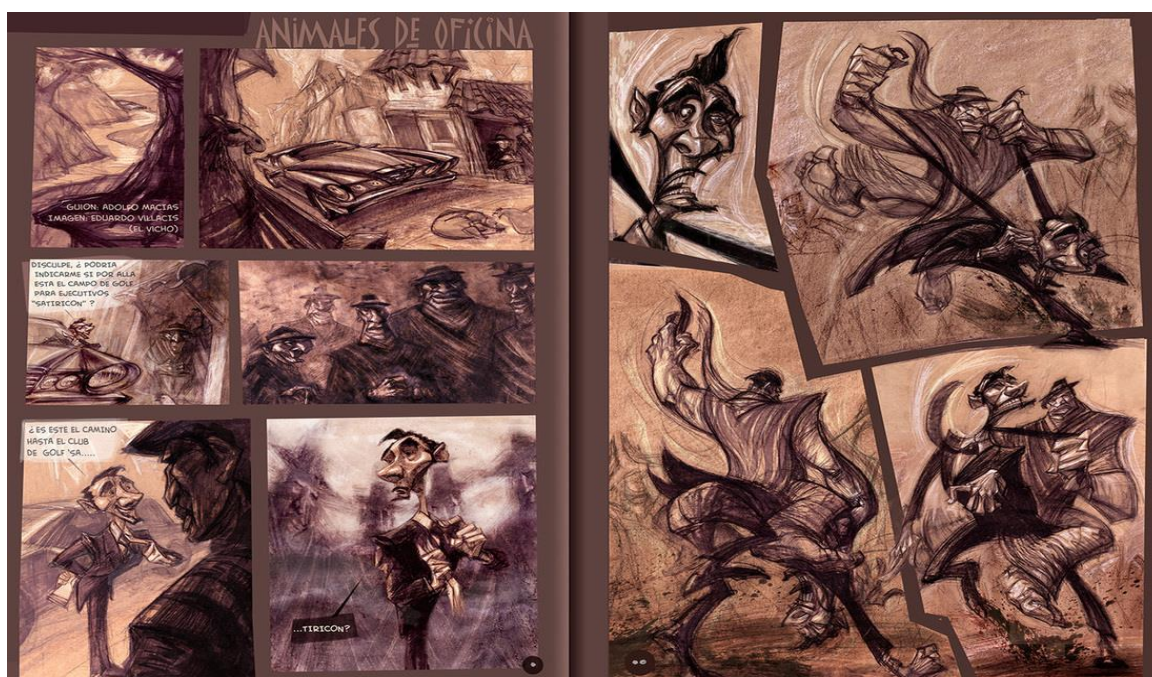


Imagen 8 "escena comic". En "Diseño en Ecuador" Eduardo Villacis, 2015,
<https://www.haremoshistoria.net/noticias/eduardo-villacis>



Imagen 9 "creación de personajes". En "Diseño en Ecuador" Eduardo Villacís, 2015, <https://www.haremoshistoria.net/noticias/eduardo-villacis>

2.6.5 Darwin Parra.

Finalmente tenemos como referente visual al artista, diseñador y docente cuencano *Darwin Parra*, quien posee una gran trayectoria en cuanto a ilustración infantil se refiere, citando recientes ejemplos tenemos: los libros publicados por la dirección de cultura de Cuenca, "yo soy mi hogar" y "las alas del tiempo" 2017, en los cuales el artista crea una composición armónica entre el texto y la ilustración, similar o hasta superior a los trabajos de Natali Sejuro.



Imagen 10 "portada Las alas del tiempo". En "Behance.net" Darwin Parra, 2017, <https://museu.ms/search/index?keyword=soy+mi+hogar>



*Imagen 11 "escena cuentos y relatos afros desde la literatura contemporánea" Darwin Parra
<https://www.eltiempo.com.ec/noticias/intercultural/1/cuentos-y-relatos-afros-desde-la-literatura-contemporanea>*

Analizando tanto la imagen diez como once, podemos destacar ciertos aspectos como, las figuras están siempre delineadas, Darwin utiliza colores planos y gracias a realizar su trabajo por capas, puede duplicarlas cambiando el tono y creando degradados simétricos, las texturas que se aprecian en las ilustraciones son creadas análogamente en el proceso de bocetaje, luego se trabaja sobre el mismo boceto escaneado, por lo contrario en el presente trabajo se utiliza al boceto nada más como una guía, creando las texturas luego en el mismo programa de photoshop con ayuda de pinceles.

Para concluir con el estudio de referentes es necesario enfatizar que, fueron justamente las recientes publicaciones de Darwin Parra, las que permitieron conocer a fondo el proceso de creación de un cuento ilustrado, además de breves consultas al artista a cerca de elecciones de formatos, paletas de colores, elección de programas y tipos de estilos.

Sin duda el análisis de referentes es un punto muy importante a tomar en cuenta en todo proyecto a realizarse, sabiendo capturar los aspectos importantes de cada referente se puede construir un *moodboard* el cual es una recopilación de imágenes en donde se puede observar todos los detalles que podrán ser utilizadas en el bocetaje de las escenas y posteriormente en la realización de las ilustraciones.

CAPITULO III.

3 PROYECTO FINAL.

3.1 Definición de la propuesta.

La ciudad de Cañar es un lugar muy rico en cuanto a cultura se refiere, pero la mayoría de esta riqueza se demuestra en las zonas aledañas al pueblo en sí, estos practican tradiciones tan significativas como el Tayta carnaval o el festival de la cosecha en su estado puro, a diferencia de los habitantes de la ciudad quienes han adoptado practicas foráneas y las han mezclado haciéndolas perder parte de su significado y propósito.

Desde esa premisa surge la propuesta del cuento, de tomar algo tan puro como la tradición oral que aún está presente en los ancianos del campo y llevarla a las personas de la urbe, para que vuelva así un poco de la magia nativa hacia la ciudad.

Este proyecto de titulación nació con la idea de recopilar varias leyendas e ilustrarlas, pero muchas de ellas fueron contadas ya en otros lugares y adaptadas de acuerdo a las características de cada ciudad, es entonces que empezó la búsqueda de una leyenda única de Cañar que no pudiese ser contada en ningún otro lugar del país.

Tras una breve indagación, una leyenda surgió en la comunidad de Quilloac de parte del señor *Rafael Alulema*, dicha leyenda, en lo personal, me la había contado un familiar hace muchos años cuando fui apenas un niño, es curioso que ahora tomase tal grado de importancia para querer convertirlo en un trabajo de titulación.

Cumpliendo el propósito de la leyenda, el relato dejó en mi mente impregnada las escenas de cada párrafo, imaginando como serían los personajes y el templo mismo que dicen aparece en la noche, empecé recordando cada detalle que me fue narrado y de ahí en adelante fue tomando forma el proyecto.

La intención de todo esto es hacer un intento por rescatar un poco de lo que es la historia de las raíces y tradiciones cañaris, transmitir a través de imágenes lo que hasta ahora ha estado solo en boca de los ancianos, en esta ocasión precisamente del Cerro Narrio.

El cuento va dirigido hacia un público infantil, pues se quiere lograr que los niños recepten de buena manera tanto la parte escrita como la parte ilustrada, dejando volar su imaginación, incentivando en ellos ganas de crear sus propios cuentos además de generarles curiosidad por el cerro Narrio que, en este tiempo ha pasado desapercibido por la población de Cañar, logrando darle la importancia cultural que se merece y que ha ido perdiendo de a poco, puesto que no es objeto de un profundo estudio.

3.2 El Cerro Narrio.

Es uno de los sitios arqueológicos más antiguos del territorio nacional, ubicado en la ciudad de Cañar, esta colina guarda vestigios de las culturas cañaris e Incas, estas fueron sociedades agricultoras que dominaron este territorio hace aproximadamente 4.000 años. Fueron también ceramistas y hábiles artesanos que mantenían buena relación comercial con habitantes de la región amazónica y costanera, su forma de pago fue el trueque y por ello es

que en Narrio se han encontrado en grandes cantidades vestigios hechos con concha espondilus provenientes de la costa.

En las excavaciones arqueológicas realizadas en 1941 por los investigadores norteamericanos *D. Coller y J. Murria*, (Minchala, 2017), se descubrieron las huellas de antiguos postes que sostenían una casa en Narrio. Se demostró entonces que el cerro Narrio fue un lugar de residencia, además de ser una *Tola* funeraria o cementerio, así duró mucho tiempo ya que en este sector siguieron viviendo otras poblaciones llamadas *Tacalshapas* o Protocañaris y finalmente por gente identificada como *Cashaloma* o Cañaris del Norte, hasta la llegada de los Incas.

El Cerro Narrio siempre ha estado cubierta de mitos y enigmas, varias personas del sector de Quilloac aseguran que este es un montículo artificial creado por el hombre y que además había siete montículos más que con el avance poblacional fueron desapareciendo, esta teoría se da puesto que se dice que el tipo de tierra del Cerro Narrio es diferente al de las demás montañas que lo rodean.

La imaginación Cañari siempre ha estado presente en la cosmovisión es así que otro dato curioso de Narrio es su singular figura, los pobladores dicen que posee una peculiar silueta en forma de tortuga vista de lado, en la siguiente imagen podemos observar una vista general del Cerro Narrio.

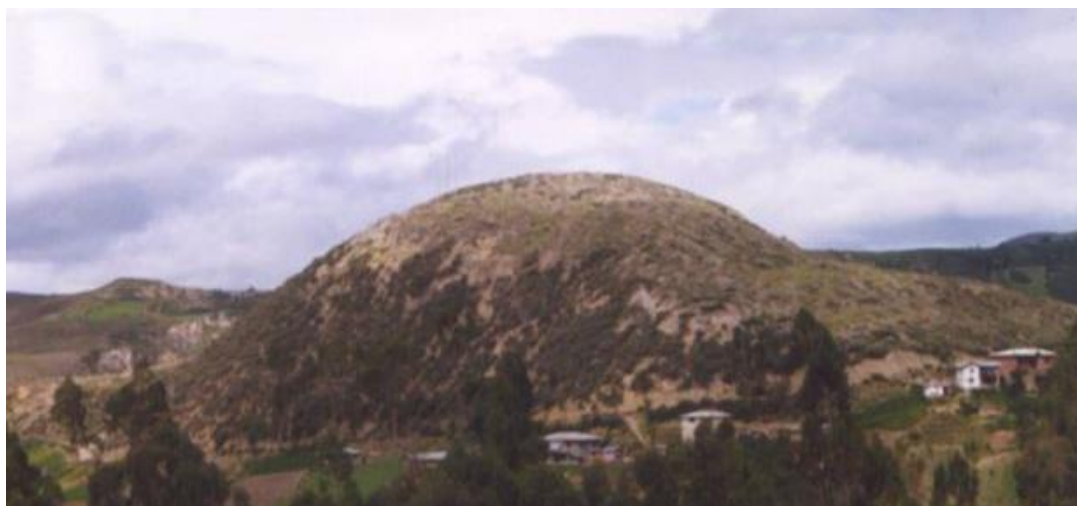


Imagen 12 "vista lateral del Cerro Narrio" fotografía personal.

3.3 Proceso.

Para mejorar la productividad al momento de realizar el trabajo de titulación fue necesario organizar labores prioritarias, así pues, encadenándolas se debería concretar una tarea para pasar a la siguiente.

El proceso de este proyecto se divide en cuatro etapas, la primera es la recopilación de datos o investigación de campo en donde se recopila toda la información necesaria para dar paso a la siguiente parte, la literaria o escritura del cuento, en la que fue necesario pedir ayuda a un literato para concluirla, basándonos en la escritura se realiza el bocetaje de personajes y escenarios de forma análoga siempre teniendo como base los referentes que hemos revisado

con anterioridad, continúa la pintura digital de las escenas con ayuda del programa *photoshop* y finalmente la diagramación del cuento en el programa *InDesign*.

Como un dato adicional hay que mencionar la creación de un video en donde se muestre los relatos recopilados en la investigación de campo, aquí será posible observar el producto final del trabajo (ilustraciones), en conjunto con la parte inicial del mismo (video-registro).

3.3.1 Investigación de campo.

La investigación previa al proyecto se realizó en el sector de Narrio, Quilloac y en la zona urbana de Cañar, consta de video-registros, escritos y fotografía, además de gratas y efímeras conversaciones con los moradores quienes ilusionados reviven en su memoria aquellos tiempos.

Es curiosa la forma en como las personas ignoran su pasado o simplemente no prestan atención a lo que tienen frente a sus ojos, es necesario investigar un poco para darnos cuenta lo valioso de nuestras raíces y en parte también es el propósito de este proyecto, dar a conocer recuerdos y vivencias de los pobladores de Cañar.

Son los antiguos moradores de los sectores aledaños al cerro Narrio quienes más saben de su historia, cuentan con nostalgia como fue vivir y trabajar en la hacienda de doña Florencia Astudillo, quien fue dueña de cierta cantidad de terrenos, entre ellas parte del Cerro Narrio.

Menciona Rafael Alulema que, era un verdadero espectáculo ver como llegaba Florencia Astudillo a la hacienda, la traían en andas y vestía de blanco, pero pocos sabían que la señora Florencia tenía un problema de salud, ella poseía un hueso malformado en el recto por lo que no podía evacuar con normalidad, fue un sacerdote local quien entonces la llevo a Italia para que la curasen, agradecida Florencia regalo gran parte de los terrenos que rodeaban Narrio, el sacerdote gentilmente repartió las tierras entre los indígenas que trabajaban en la hacienda para que sean cultivadas y aprovechadas, sin imaginarlo siquiera en cuanto empezaron a cavar encontraron sin fin de piezas pertenecientes a la cultura Cañari e Inca, es triste saber que en cuanto la noticia se rego en el pueblo empezaron a cavar desmedidamente rompiendo muchas de las piezas, además, en ese entonces fue poca la importancia y el conocimiento que poseían los agricultores que, según Rafael, cambiaban las piezas por galletas o por una moneda nada más, llegaron también huaqueros a la zona que robaban las piezas para beneficio de otros, con el tiempo se pudo recuperar gran parte de objetos que ahora están en museos, pero otras aún están perdidas.

Es de suponerse que tras semejante hallazgo el gobierno municipal debía hacer todo lo posible por conservar el cerro Narrio y su magia, pero esto no es así, hoy en día se puede ver construcciones alzándose en el cerro y escombros de vasijas policromadas destrozadas por maquinaria pesada, en la actualidad ha habido recientes descubrimientos, pero nuevamente las autoridades no han tomado parte siendo los mismos dueños de las tierras los que aprovechan esa situación.

La investigación de campo no solo sirve para conocer la historia de Narrio, sino que también ayuda a identificar ciertos detalles como la vestimenta que utilizan los pobladores de la zona, sus rasgos faciales y su dialecto, referencias de mucha utilidad para la creación de personajes y para la creación del cuento escrito.

3.3.1.1 Transcripción de leyendas recopiladas a través de entrevistas.

Las siguientes son transcripciones de video registros provenientes de entrevistas realizadas a tres personas en específico, al señor Rafael Alulema por ser uno de los trabajadores más representativos que tuvo la señora Florencia Astudillo, la segunda persona es el Padre Hugo Vázquez quien posee gran conocimiento sobre la cultura Cañari y la historia de sus habitantes, y finalmente el señor José Patiño de quien escuche por primera vez la leyenda de Narrio.

Transcripción de Rafael Alulema.

Me llamo Rafael Alulema, tengo 88 años, vivo 58 años en la comunidad de Quilloac y me contaron que:

En el Cerro Narrio, antes de construir la hacienda, había un hombre que se llamaba Melcho Morocho, bajaba cada lunes a las cuatro o tres de la mañana a recibir la doctrina, en una de esas bajadas pasando por un sharu con tierra blanca se apareció una puerta, incrédulo se agacho para ver mejor, dentro pudo observar dos perros negros y más al fondo una iglesia con pilares, admirado y con miedo paso de largo.

Entonces en el cerro Narrio hay una iglesia, el finado Padre Iglesias decía que el cerro es como una tortuga que se ve de lejos, es sagrado y no hay que destruir el cerro, algunos otros decían que antes había un cementerio Inca y por eso han encontrado tiestos, por eso hay huacaichis, antes en los primeros días del mes de mayo cavaban y encontraban ollas y otras cosas incas, pero ahora ya no está permitido cavar.

Transcripción del Padre Hugo Vázquez.

El Cerro Narrio está estratégicamente ubicado al occidente de Cañar, es según algunos una colina artificial en donde se han detectado los asentamientos Cañaris más antiguos, con seguridad fue un cementerio en donde enterraban a los grandes jefes, naturalmente existen muchas leyendas de parte de la gente de Quilloac que son los que más cerca viven.

En 1941 cuando se descubre tumbas en Narrio, empezó la desesperación de la gente por ir a cavar y ver que encontraban, había una leyenda que, cada semana santa los tesoros que están al fondo emergen a la superficie y por eso en esos días vacan buscando los tesoros, se dice también que mitad del Cerro Narrio que para ellos es sagrado, en el interior existe una catedral o un templo, pues en aquellos tiempos no había el cristianismo en la zona, y que en las fechas señaladas retiñen las campanas y algunos pueden ver una iglesia majestuosa en la mitad del cerro.

Transcripción del señor José Patiño Paguay.

Quiero manifestar lo que me contaron mis padres que, a la vez les contaron sus padres.

El Cerro Narrio tiene la forma de una tortuga y exactamente en semana santa los días lunes, al pasar por este cerro se encontraban con una gran sorpresa.

En primera estancia mi abuelito había pasado en estado etílico por una planada que posee el cerro y al virarse se encontró con dos perros negros como si estuviesen cuidando algo, él quiso

UNIVERSIDAD DE CUENCA

regresarse, pero ante él se abrió una puerta grande, en su interior pudo ver una iglesia de oro, regreso a la casa a contar lo acontecido, pero nadie le creyó pues estaba ebrio. Luego otro día volvió a la media noche a este lugar y volvió a ver como se abría la puerta y en su interior una brillante iglesia de oro y en la entrada dos grandes perros negros que lo resguardaban.

La gente tenía la costumbre de los primeros días de semana santa ir a cavar en el cerro y efectivamente se encontraban con sin fin de piezas como vasijas chillas, ollas, incluso narigueras de oro.

Hoy en día está prohibido que los huaqueros cavén en el cerro y la gente tiene más respeto por la cultura.

3.3.1.2 “La leyenda del Narrio”.

Versión de la leyenda tomada del libro de “Mitos y creencias” de Vicente Zaruma.

Es tradición entre algunos mayores del pueblo de Cañar decir que el Narrio es una colina misteriosa.

Dicen que en el mes de mayo a eso de la media noche cualquier día por casualidad se observa sobre la cima un esplendoroso brillo metálico en medio del cual se pueden observar dos puertas gigantes sin que sea posible observar su interior por la intensidad de la luz.

Con razón entonces se oye decir que en la entraña del monte hay un templo o quizá una iglesia.

Recuerdo lo que mi desaparecido padre Vicente Zaruma solía relatarnos hace años.

En cierta ocasión me contó lo siguiente:

Yendo él de camino a tomar la fuente de agua para regar la zona baja de la colina, a eso de la madrugada, vino sobre él un intenso brillo. Se sobresaltó; a la altura de Narrio, había una luz, ¿pensó será tal vez los cuidadores de la hacienda Guantug? No, no eran ellos, nadie que le pudiera quitar el agua; entonces de repente observó que sobre la colina se dibujó una iglesia grande, toda envuelta en una luz, en cuyo interior se veía claramente varias columnas que terminaban en cúpulas.

Aterrorizado se agachó, desvió la mirada; pero al rato todo volvió a la normalidad.

En otra ocasión la señora Mercedes Céleri, persona mayor salió a visitar a su hijo que vivía por los alrededores de Narrio, al hacer un pequeño descanso al frente del cerro, vio abrirse ante ella una puerta con gran luminosidad, observó columnas torneadas al interior, eran de gran tamaño; además estaban adornadas con círculos perfectos que se prolongaban en otros concéntricos hasta perderse al fondo en un solo punto como conos de luz refulgente.

Las puertas de esa magnífica y gigante construcción eran colosales y a las columnas estaban atados unos perros negros que demostraban furia increíble.

Esta visión le quitó la vista por instantes, en ese lapso de tiempo exclamó: OOOOOOOOOOOOOOOO ¡Jesús José y María! ¿Qué es esto?, recuperándose del susto hizo un nuevo intento de contemplar el fenómeno, pero había desaparecido.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Hay otros testimonios que relatan lo mismo que lo narrado, entre ellos, el de un señor Bermejo.

Dicen que hacia la parte oriental del Narrio también hay otra puerta que se deja ver ocasionalmente.

¿Será Narrio un cerro encantado?

3.3.2 Escritura del cuento.

Basándonos en los videos en los que se narra la leyenda de Narrio se pudo lograr una pequeña trama en la que varios personajes reviven la experiencia de estos relatos, este cuento se tuvo que escribir y corregir varias veces con ayuda del profesor de literatura Lic. *Javier Suarez*, esto con el fin de crear una historia coherente, interesante y que contenga un lenguaje entendible y apto para público infantil.

Cabe recalcar que, se adjuntan como anexos las imágenes escaneadas de los escritos más no se realizó una transcripción pues el propósito es dejar evidencias de las correcciones realizadas y el proceso entero de creación de este trabajo.

El primer intento de escritura se basó directamente del escrito *“Mitos y creencias”* de *Vicente Zaruma*, este permitió crear un escenario general en el que se desenvolvería la historia, en el los personajes no están definidos y la narrativa es un poco vaga.

El segundo intento de escritura del cuento, es un tipo de boceto previo en el que los términos utilizados intentan reflejar la cultura y costumbres de la zona, fue aquí que se pudo definir los personajes que interactúan en el cuento, esto debido a que en el transcurso de su realización se conoció una familia con la peculiaridad de que los niños poseían nombres propios Cañaris, tenían personalidades muy marcadas y estarían relacionadas directamente con el Cerro Narrio pues viven en sus faldas. Se definió el título del cuento, pero aun a la narrativa le hacía falta algo para que fuese más interesante.

El tercer intento es un arreglo literario en rima, basándonos directamente en el escrito número dos, descartando por completo el primer intento, reforzando la personalidad de los personajes, dándoles características únicas y definiendo el escenario donde se desenvuelve el cuento.

La forma de narrar este cuento, al ser en rima, se vuelve casi un juego para los niños quienes comienzan a buscar palabras similares y lo convierten en un cantico, es el aspecto que le hacía falta al cuento y uno que requiere paciencia para lograrlo sin que se demore la historia.

En la última corrección literaria que se ha realizado se corrigen pequeños aspectos como ortografía, signos de puntuación y expresión, además muestra la división de las escenas del cuento, paso importante para luego tener definidas la cantidad de ilustraciones que se realizaran.

Para separar las escenas se tuvo en cuenta aspectos como, el cambio de escenario, la finalización de la rima y los cambios de diálogos entre personajes.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Finalmente, luego de realizar todas las correcciones necesarias tenemos la transcripción del cuento, definido en su totalidad los personajes, sus características, actitudes y escenarios.

EL GRAN TESORO DE NARRIO.

En Cañar existe un cerro que posee una singular figura de tortuga. Se llama Nario y en sus faldas viven tres niños. Coya es la mayor, luego está Nuna quien tiene un lindo reboso y Atik que es el menor y más curioso. Juntos con su abuelita viven increíbles aventuras.

Fue la primera mañana de Semana Santa que, mientras los niños alegres jugaban, un anciano a paso lento hacia ellos caminaba. ¡Niños, vengan! –Exclamó con fervor- ¡les contare una historia, de mí no tengan temor!

Mencionó a dos perros negros a la entrada de un templo y un incalculable tesoro. ¡Bajo este cerro hay vasijas, huesos y muchas joyas bañadas en oro! –manifestó el anciano!

Coya y Nuna escépticas escucharon la historia, para ellas fueron tan solo inventos de aquel anciano.

Atik por su parte tomó todo muy en serio, esperaba a que caiga la noche para comprobar dicho misterio. Impaciente esperó a que todos en su casa se quedaran dormidos, sigiloso se dirigió a la puerta intentando no hacer demasiado ruido.

No contaba con el rechinar de la puerta al cerrar, que, de inmediato a Coya y Nuna logró despertar. ¿Qué estará tramando? -pregunto entre sueños Nuna- así es que decidieron seguirlo, iluminadas por la luz de la luna.

Atik había llegado a lo más alto del cerro y sus hermanas lo seguían a unos cuantos metros. De pronto ante sus ojos, algo insólito sucedió, tras un enneguecedor resplandor dorado la entrada la entrada al gran templo de la nada apareció.

Muy asustadas lanzaron un grito y fue espantoso lo que ocurrió acto seguido.

Los perros enfurecidos se abalanzaron sobre Atik y lo llevaron puertas adentro, aunque las niñas corrieron para salvarlo fue demasiado tarde, tanto su hermano como el templo se desvanecieron con el viento, con lágrimas en los ojos las niñas regresaron a casa, despertaron a su abuelita y le contaron lo acontecido.

Desconsoladas regresaron a buscar al niño, pasaron ya dos días y Atik seguía perdido. Una noche Coya muy triste miraba al cerro desde su ventana, fue entonces que se dio cuenta de que algo en la cima intensamente brillaba.

¡Ya apareció el templo! -gritaba y gritaba- rápidamente corrió al cerro junto a su abuelita y su hermana, en un cerrar de ojos llegaron a la cima y para que los perros no las atrapen idearon un plan en seguida.

Coya junto con Nuna corrieron para distraer a los perros mientras la abuelita se aventuró a las entrañas del cerro. ¡Virgen santísima! –Dijo al llegar a los más profundo- pues encontró a Atik sano y salvo rodeado de un valioso tesoro.

UNIVERSIDAD DE CUENCA

No fue solo hasta que Atik tomó la mano de su abuelita firmemente, que ella pudo reaccionar y huyeron de ese lugar rápidamente, cabe recalcar que no tomaron ni un solo objeto de oro, pues para la abuelita su familia era el más hermoso tesoro.

En ese preciso momento los perros estaban por alcanzar a las niñas, ellas ya muy cansadas tenían sus piernitas adoloridas, tal vez fue el destino, quizás un milagro del cielo, que, en cuanto la abuelita y Atik salieron, los perros con el templo desaparecieron.

De vuelta en casa muy felices todos se reunieron, ¡Nunca más regresaremos al cerro por la noche! –los niños prometieron–.

La verdad es que aquel rumor de ese inmenso tesoro se regó rápidamente, tanto que los habitantes en el cerro cavaron desmedidamente.

Muchos objetos valiosos encontraron luego de buscar y buscar, pero lastimosamente los habitantes no lo supieron cuidar.

Por su parte Coya, Nuna y Atik cumplieron su promesa y subían solo en la tarde a jugar, pero nunca olvidaran lo que aquella noche de Semana Santa ocurrió en aquel lugar.

FIN

3.3.3 Proceso de Bocetaje.

Al tener completamente terminado la parte literaria del cuento se pudo empezar a esbozar tanto los personajes del cuento como los escenarios, esto dio como resultado diez escenas, sin contar la portada y contraportada.

Para realizar esta labor se tuvo muy presente a los referentes visuales, además se realizó un moodboard a manera de collage en donde se aprecian las principales características y detalles que utilizamos para el bocetaje, se utilizó un solo moodboard en el caso de diseño de personajes y luego uno general para las escenas.

Este cuento tiene marcada una estética infantil, por lo que se utilizaron líneas suaves y colores llamativos, los elementos intentan ocupar toda la escena para hacer más interesante la lectura a los niños, pues ellos captan mejor una idea si esta reforzada con una imagen que los guíe.

3.3.3.1 Diseño de personajes

Los personajes del cuento están compuestos por cinco personas y dos perros, para su creación, todos deberían cumplir un canon similar, en este caso lo que caracteriza a todos los personajes sería la cabeza agrandada, cuerpo pequeño y los ojos grandes.

Con ayuda del siguiente moodboard se pudo realizar un proceso de bocetaje de personajes eficaz, pues, es un punto de partida útil para identificar posturas, expresiones y movimientos que queremos realicen nuestros protagonistas.

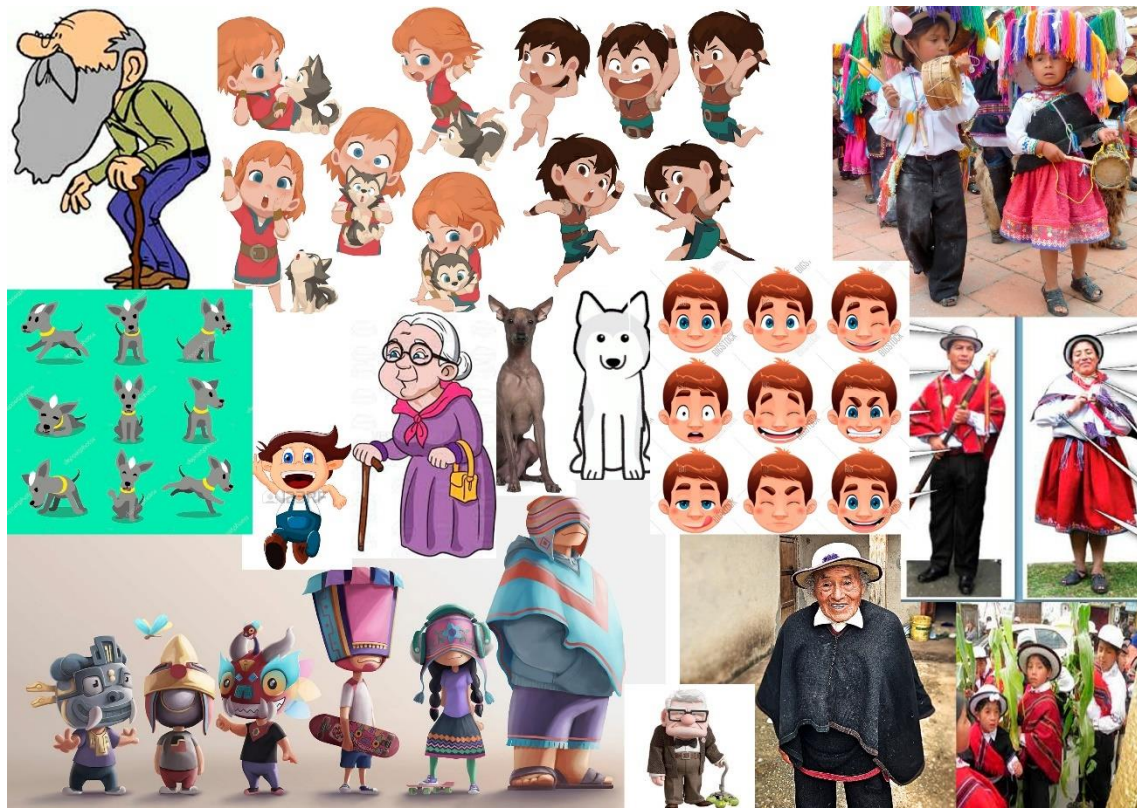


Imagen 13 Moodboard diseño de personajes

Además de los aspectos señalados anteriormente, un moodboard nos permite tener referencias específicas como la vestimenta utilizada, detalles que asemejen al personaje con la realidad y elementos que se puedan utilizar como joyería, herramientas u otros utensilios.

Cabe mencionar que, en este proceso fue necesario los resultados de las encuestas planteadas, mismas que encontramos como anexos, pues nos dieron información acerca de la vestimenta tradicional Cañari y descripciones de como son los habitantes del sector de Narrio.

Otro aspecto que se tuvo muy en cuenta para la creación de personajes fue sin duda el que estos existan en la realidad, analizar cómo son sus comportamientos y sus expresiones.

Así entonces podemos ver el proceso de creación a continuación.

Nuna (segunda hermana).

Es una niña de pequeña estatura, utiliza un rebozo, un sombrero típico de la zona, una blusa blanca bordada y una pollera colorida, es miedosa y llora mucho.

Imagen 14 Diseño de Nuna, vestimenta, expresiones y características.

Coya (la hermana mayor).

Es una niña delgada, utiliza sombrero típico de la zona, un collar a manera de perlas de color rojo, una pollera colorida y siempre lleva consigo un bolso o cartera verde.

GOYA



Imagen 15 Diseño de Coya, vestimenta, expresiones y características.

Atik (el hermano menor).

Es un niño pequeño al que le encanta volar cometa, utiliza una faja o chumbi típica de la vestimenta Cañari, es muy curioso y travieso.

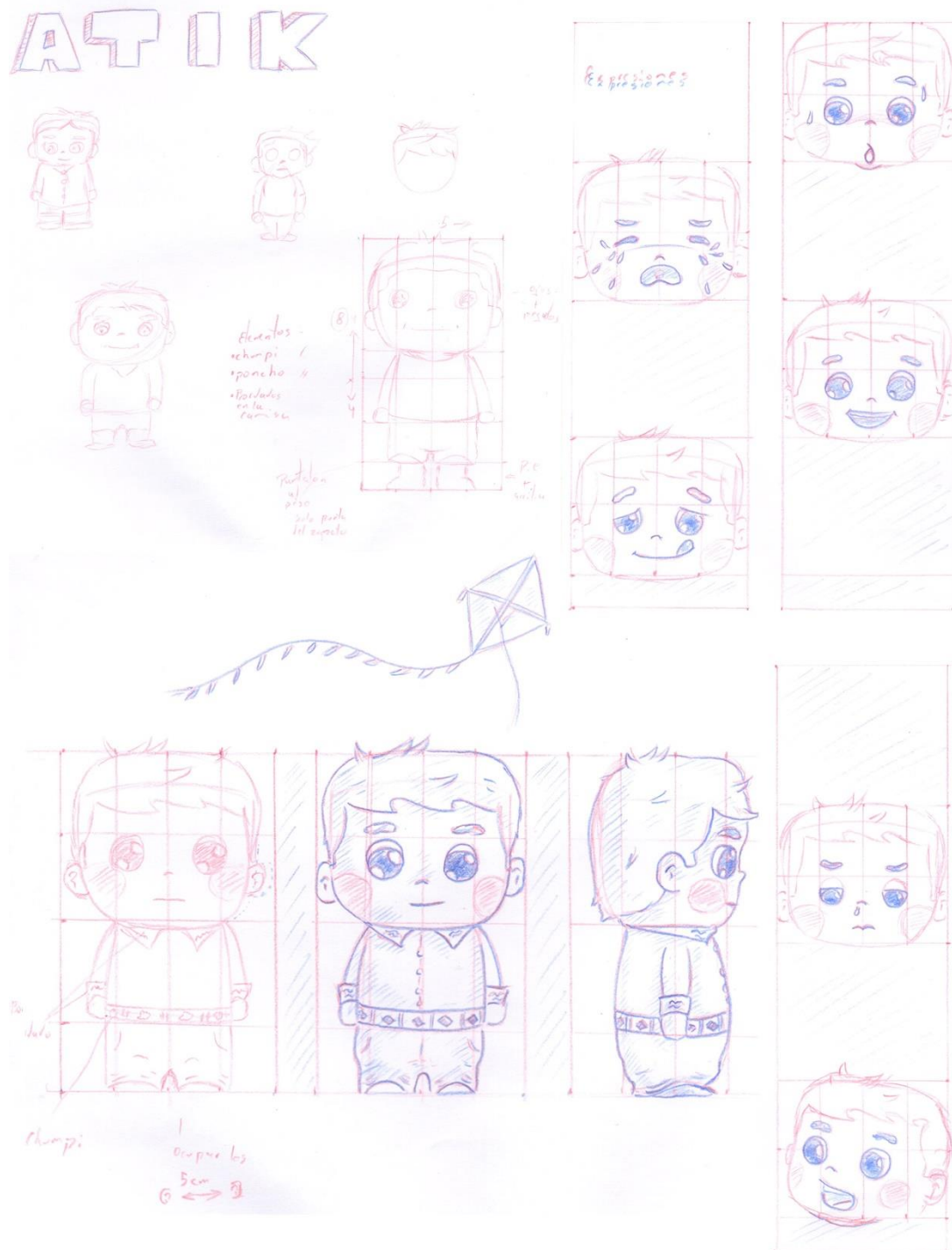


Imagen 16 diseño de Atik, vestimenta, expresiones y características.

Abuelita.

Es una señora de baja estatura, utiliza sombrero redondeado de lana típico Cañari, una pollera y un rebozo, tiene arrugas en su rostro y el cabello con canas.

ABUELA

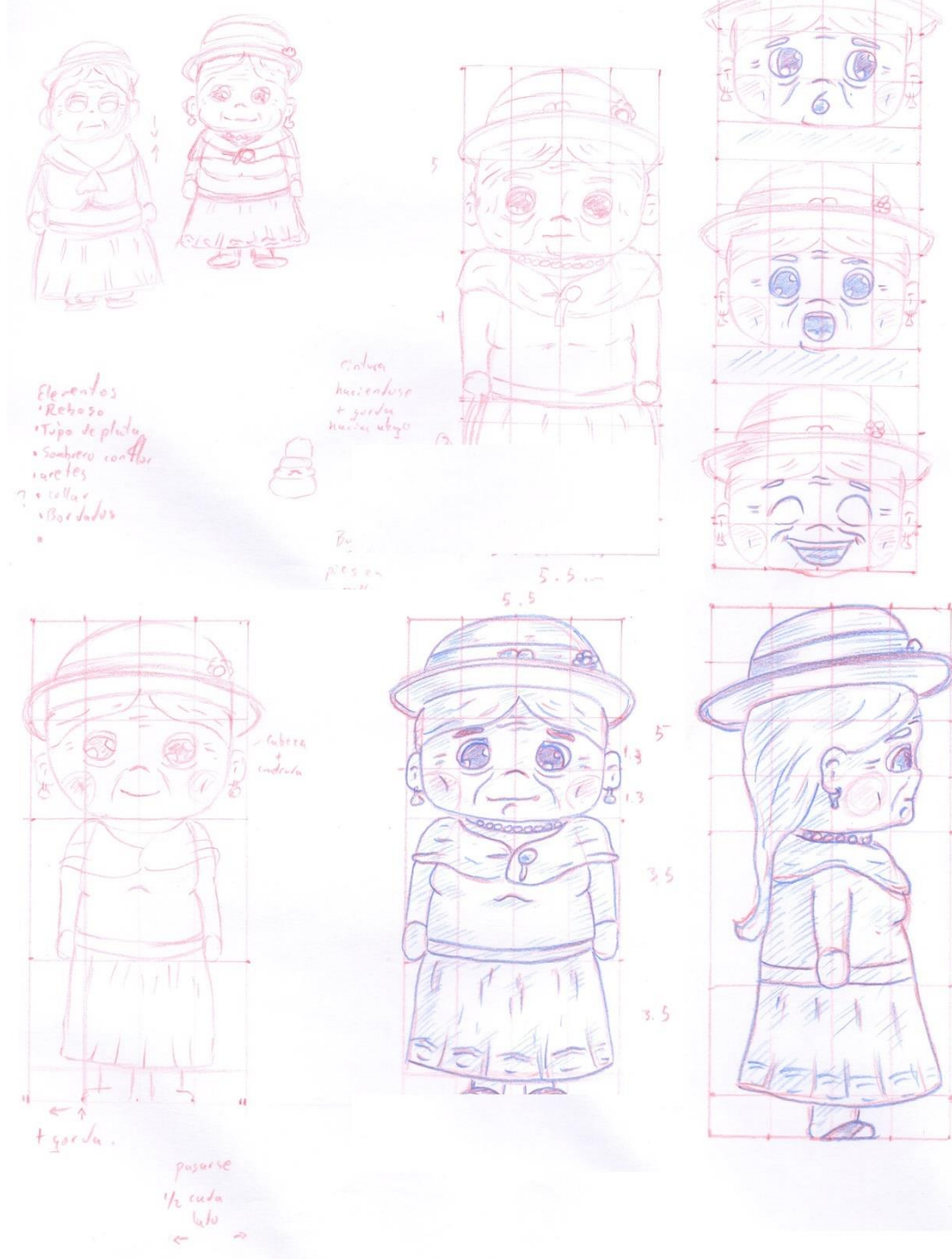


Imagen 17 Diseño de la abuela, vestimenta, expresiones y características.

Anciano (Rafael Alulema).

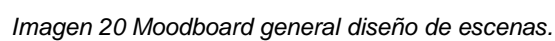
Es un señor de avanzada edad, utiliza sombrero redondeado, en su hombro lleva doblado una cushma o poncho, y una faja o chumbi en la cintura, es muy sabio y camina encorvado.



Imagen 19 Diseño de los perros, poses, expresiones y características.

3.3.3.2 Diseño de escenas

En el siguiente moodboard podemos ver las referencias necesarias para la creación de escenarios y escenas, de aquí tomamos detalles como composición, planos y elementos generales, cabe mencionar que este es un moodboard general pues se tuvo uno por cada escena realizada.



STALIN FERNANDO GUARACA OCHOA | 50

UNIVERSIDAD DE CUENCA

Escena 1:



Imagen 21 Boceto escena 1

Escena 2:



Imagen 22 Boceto escena 2

Escena 3:



Imagen 23 Boceto escena 3

Escena 4:



Imagen 24 Boceto escena 4

Escena 5:

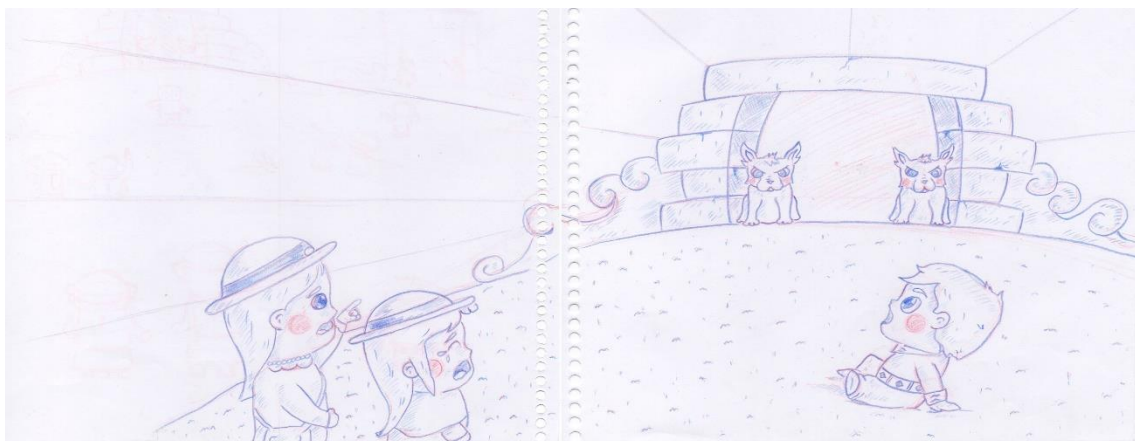


Imagen 25 Boceto escena 5



Imagen 26 Boceto escena 6



Imagen 27 Boceto escena 7



Imagen 28 Boceto escena 8



Imagen 29 Boceto escena 9.



Imagen 30 Boceto escena 10

Estos serían finalmente los bocetos utilizando una técnica análoga de los cuales se parte para realizar las ilustraciones con una técnica de pintura digital.

Cabe recalcar que, para la portada y contraportada no se hicieron bocetos, simplemente se utilizaron elementos tomados de las mismas escenas.

3.3.4 Pintura digital y diagramación.

En este ítem hemos decidido unificar las últimas etapas de producción para mostrar primero el proceso de elaboración y luego el producto final, además de simplificar en imágenes los pasos que se siguieron, mostrando lo más relevante en el momento de creación de las ilustraciones a través de la escena uno.

En la pintura digital hay que seguir varios pasos para obtener un buen resultado, empezando por elegir un formato o lienzo en el que se va a trabajar, en este caso gracias a consultas con Darwin Parra, se pudo manejar una sola medida en photoshop de 21cm x 21cm.

Luego de tener claro las medidas se procedió a importar las imágenes escaneadas de cada uno de los bocetos de las escenas, esto para facilitar el proceso de pintura.

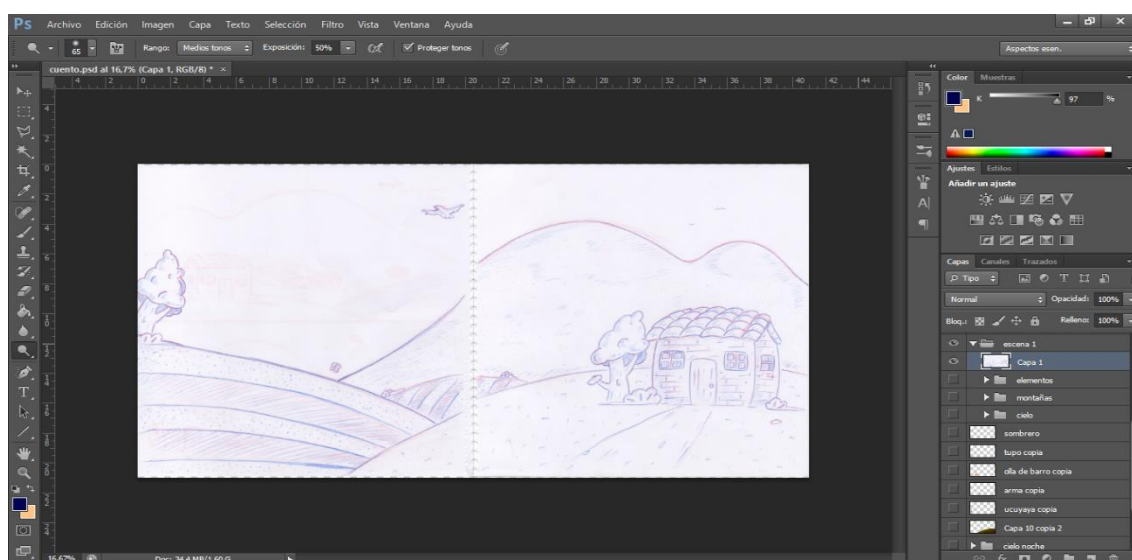


Imagen 31 Captura de pantalla, importación de imágenes escaneadas.

Para que los colores implementados en las ilustraciones no cambien, se utilizó la página *paletton*, en ella fue posible crear nuestra propia paleta de colores.

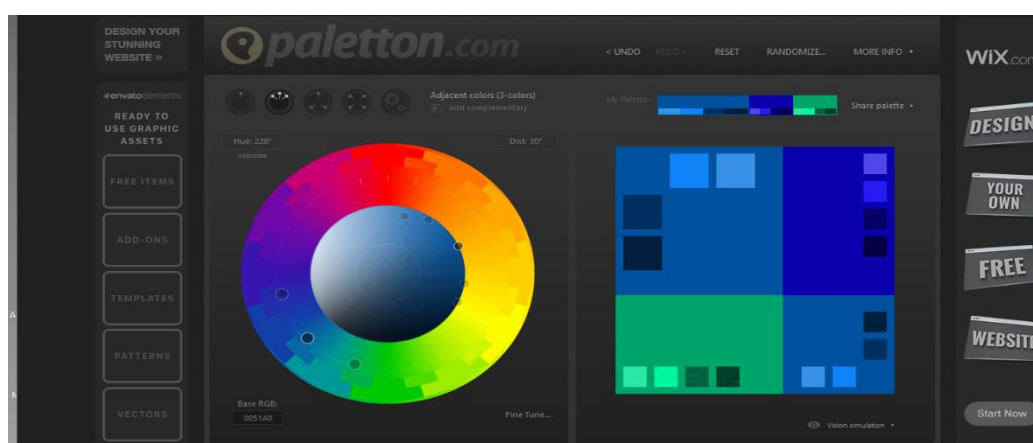


Imagen 32 Captura de pantalla de la interfaz de paletton

El siguiente paso es, con la ayuda de un pincel con textura dar un fondo parejo a las figuras de la escena, por ejemplo, si hay una montaña esta se pinta toda de un solo tono, siempre teniendo la base de la escena escaneada.

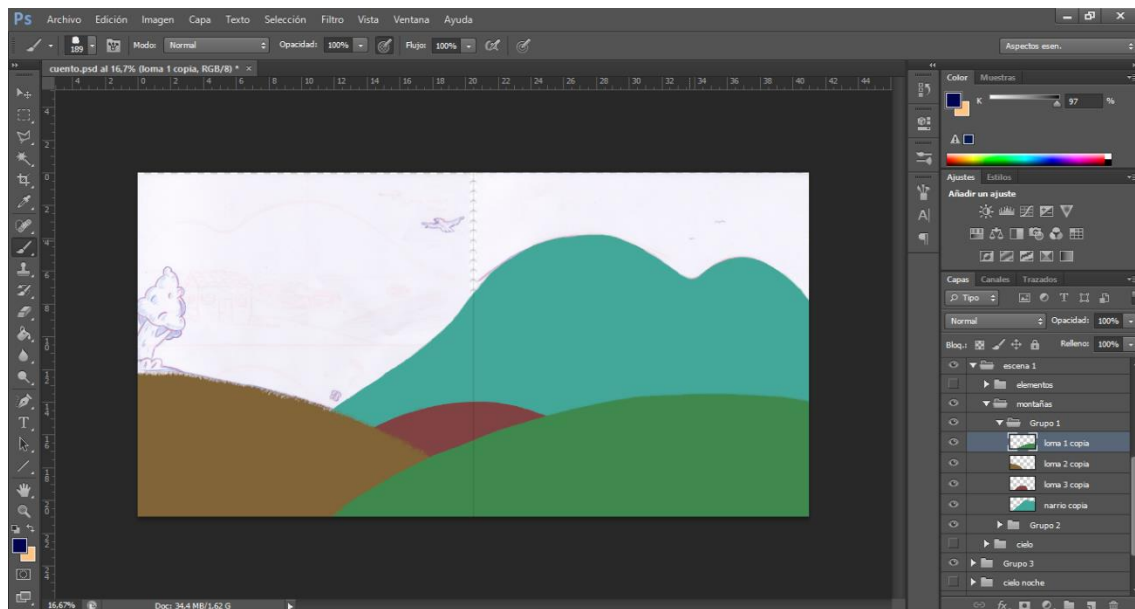


Imagen 33 Captura de pantalla, figuras con colores planos

Teniendo como base los colores planos lo que se procedió a hacer es dar texturas, son muy útiles los diferentes pinceles ya que nos dan resultados variados, este programa nos ayuda a crear nuestros propios pinceles.

Al momento de dar texturas a nuestra figura fue preferible ir cambiando de tonos claros a oscuros y jugando un poco con colores complementarios pues ayudó a dar profundidad de campo.

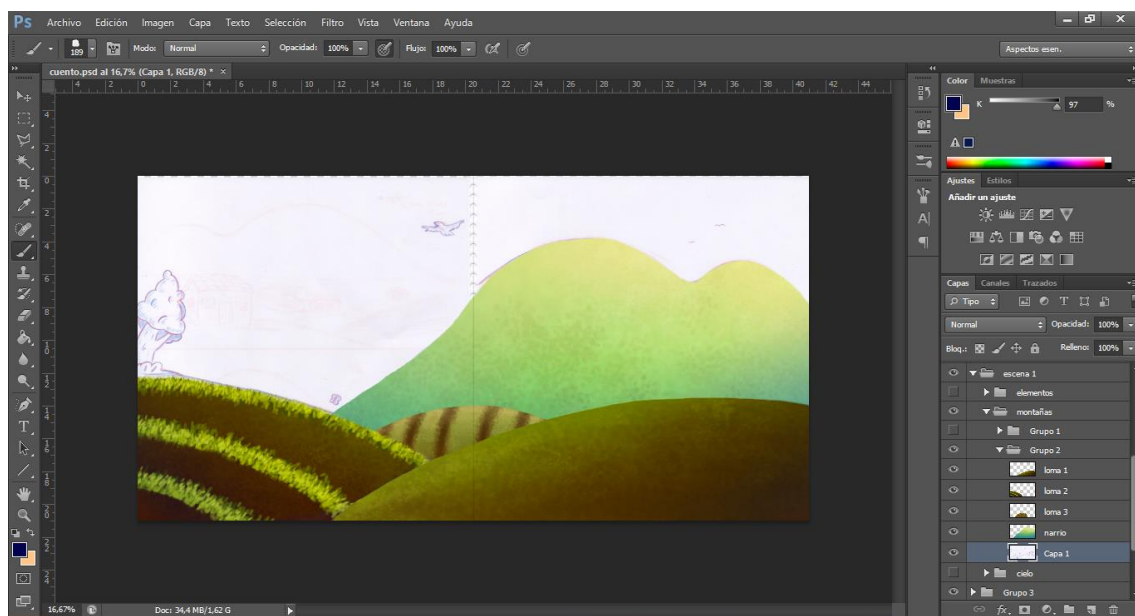


Imagen 34 Captura de pantalla, texturas con colores claros y oscuros

Lo siguiente fue crear el fondo o cielo, igualmente utilizando primero un color base y luego un pincel texturado, se añadió además un tipo de veladura tenue con la herramienta de degradado, para ello fue necesario ocultar las capas de las montañas.

Es importante trabajar cada objeto en una capa distinta, pues si no nos agrada algo podemos simplemente moverlo o borrarlo sin necesidad de cambiar todos los elementos agregados a esto nos permite trabajar con facilidad.

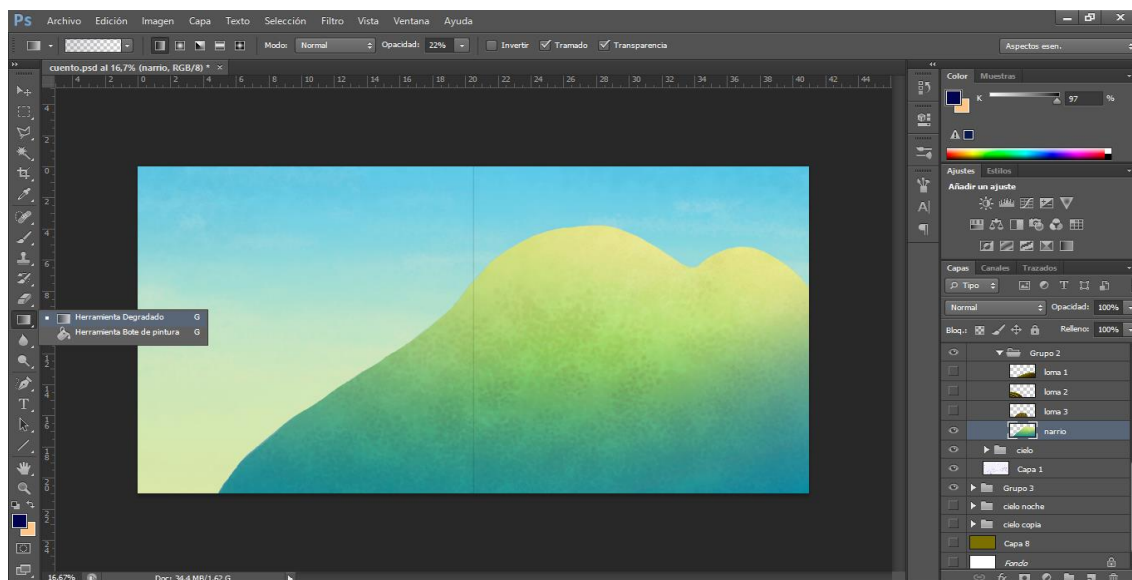


Imagen 35 Captura de pantalla, cielo y montaña con herramienta de degradado.

Utilizando los mismos principios se realizaron los pequeños elementos de la escena, es una ventaja, como mencionamos anteriormente, trabajar por capas, pues si existen dos elementos iguales solo debemos copiar la capa y cambiarla de lugar.

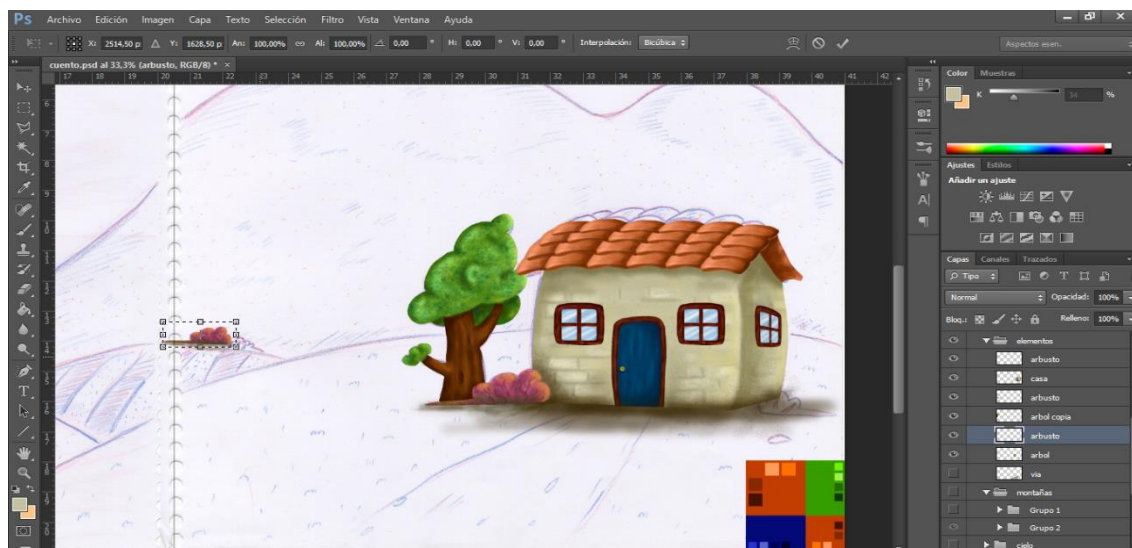


Imagen 36 Captura de pantalla pintura de elementos pequeños.

Es de mucha ayuda utilizar el zoom en nuestra mesa de trabajo, así podemos definir detalles de pintura con pinceles más finos.

Finalmente, al tener todos los elementos ya pintados se pudo dar una capa de sombra a todos ellos, se corrigió también los niveles de luz, y se difuminó los contornos de los elementos, esto para que no se vean tan toscos en la escena.

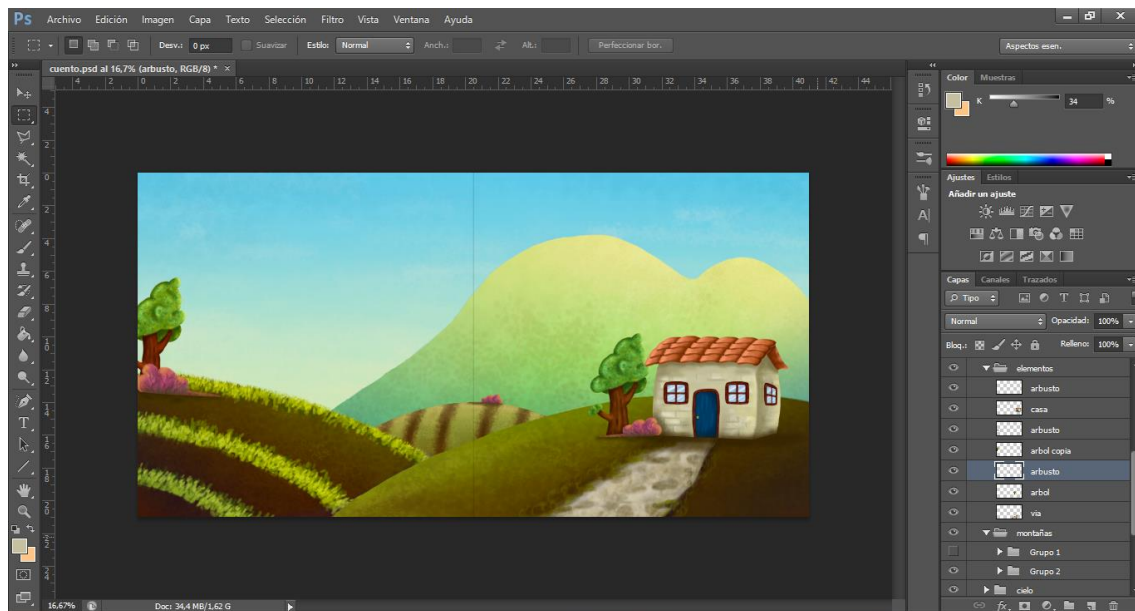


Imagen 37 Captura de pantalla, pintura de la escena uno terminada.

Cabe indicar que, cada capa fue nombrada de acuerdo al elemento que se pintó en ella, así fue fácil encontrarlo para copiarlo y ubicarlo en una nueva escena.

Este procedimiento se siguió sin cambio alguno en las 10 escenas y en la portada del cuento, obteniendo como resultado ilustraciones con un solo estilo visual propio, a diferencia de los referentes que nos sirvieron de guía, estas ilustraciones poseen cualidades únicas como las texturas utilizadas, los elementos de los personajes, la estilización de la figura la cual no depende de una línea definida de contorno y la implementación de colores vivos.

Al terminar todas las ilustraciones se procedió a importarlas a un nuevo programa, este es InDesign, aquí pudimos diagramar las escenas conjuntamente con los escritos del cuento, se hizo fácil pues previamente en el bocetaje de las escenas se había dejado los espacios necesarios para que los textos se ubiquen sin ningún problema.

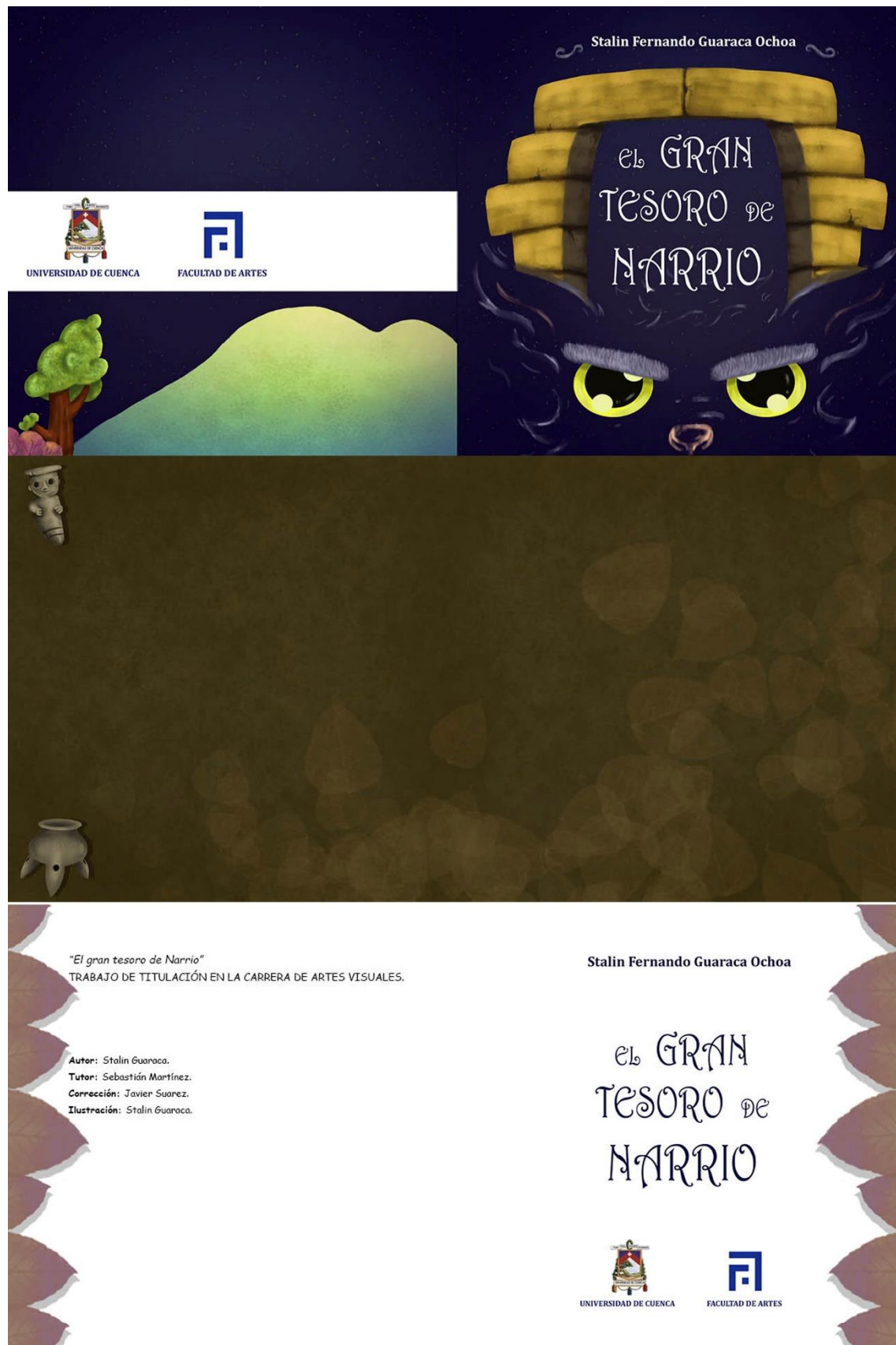


Imagen 38 Ilustraciones finalizadas, portada contraportada e índice.



Imagen 39 Ilustraciones finalizadas, escena 1,2 y 3.



Imagen 40 Ilustraciones finalizadas, escenas 4, 5 y 6.



Imagen 41 Ilustraciones finalizadas, escena 7, 8 y 9.



Imagen 42 Ilustraciones finalizadas, escena 10 y hojas finales.

4 CONCLUSIONES.

El objetivo fundamental de esta tesis era la elaboración de un cuento basado en leyendas e historias de la ciudad de Cañar, luego de esto darlo a conocer a las nuevas generaciones y así mantener viva nuestra tradición oral.

Así pues, la aportación principal de este trabajo consiste en la creación de un pequeño cuento de mi autoría, mismo que está basada netamente en una leyenda local que trata acerca del Cerro Narrio, posteriormente fue ilustrado utilizando las referencias apropiadas y los datos obtenidos en las entrevistas y encuestas planteadas.

Las conclusiones que se derivan en este proyecto, luego de culminar todas sus etapas, son las siguientes.

Al momento de aplicar las encuestas y entrevistas propuestas en el primer ítem de los objetivos específicos, podemos ver que la mayoría de personas que participaron en ellas, conocen varias leyendas, pero la mayoría de estos relatos son provenientes de otras ciudades o han sido modificadas para que concuerden con escenarios o personajes locales. Son pocas las personas que tienen conocimiento acerca de la leyenda de Narrio y por ello fue acertado tomarla como eje central en este proyecto, esta leyenda tiene aspectos únicos y fabulosos además de un mensaje que vale la pena ser transmitido hacia otras personas.

De igual manera podemos evidenciar que, los habitantes de la ciudad de Cañar tienen identificada plenamente cual es la vestimenta tradicional de la cultura Cañari y los rasgos característicos de los habitantes de la ciudad, dato importante que ayudó en la creación tanto de la parte literaria como la de personajes para el cuento.

En el cuento podemos identificar a cinco personajes que llevan una vestimenta típica Cañari, para ello fue útil la utilización de un moodboard el cual fue una herramienta esencial en este proyecto, así creamos un registro grafico de la vestimenta tradicional y la damos a conocer a los niños.

En el aspecto literario del cuento se rescató detalles como coloquialismos cañaris, esto para facilitar la lectura a los niños pues están acostumbrados a estos términos haciendo efectivo el entendimiento del mensaje.

En cuanto a las entrevistas recopiladas, y con el afán de incentivar a los jóvenes y niños a que conozcan la leyenda del Cerro Narrio, se realizó un video en donde se aprecia a tres habitantes de la ciudad de Cañar narrando esta leyenda, cada quien cuenta su versión, pero tomando los aspectos más importantes de cada uno, se pudo escribir una narrativa apta para todo tipo de público, siendo la prioridad el público infantil.

Una vez terminado el cuento de forma digital, se procedió a realizar pruebas de color en la editorial Don Bosco, con ayuda de personal capacitado se obtuvo cien ejemplares, fortaleciendo los conocimientos de diagramación y edición editorial.

Luego de logrado el cuento, se coordinó conjuntamente con la Escuela de Educación Básica Rigoberto Navas Calle de la ciudad de Cañar, para la presentación del cuento, esta escuela está ubicada cerca del Cerro Narrio y sus estudiantes viven cerca de esa zona por lo que fue la primera opción y la más coherente para la presentación, aquí se tuvo un acercamiento a la gestión cultural y al aprendizaje de métodos pedagógicos.

El cuento fue entregado de manera gratuita a los estudiantes del sexto y séptimo grado, quienes, cabe mencionar, estaban empezando con clases de literatura, volviendo al cuento una pequeña herramienta para fortalecer su lectura y estimular su creatividad.

En la exposición del cuento se pidió la ayuda de una alumna para leerlo en frente de los demás estudiantes, mismos que siguieron la lectura en voz baja, fue satisfactorio ver como los niños entendían claramente su mensaje y miraban



Universidad de Cuenca

alegres las ilustraciones analizando las expresiones de los personajes e identificándose con alguno de ellos, ejercitando la lectura y el análisis de imágenes.

Luego de leer el cuento se hizo énfasis en varios aspectos como, la creación de personajes basándonos en personas de la propia localidad, la creación de los escenarios y la utilización de las técnicas ilustrativas, esto con la intención de que realicen por su cuenta pequeñas historias y las ilustren luego.

Anexos

Anexo 1.

Intentos de escritura del cuento.

En un Cañar surrealista

Hace mucho tiempo, cuando la ciudad de Cañar apenas empezó a construirse, Vivian un par de pequeños hermanos muy curiosos, el mayor tenía 11 años y se llamaba Manuel, ^{la} el menor se llamaba ^{Murica} Juan y tenía 9 años.

Un día mientras caminaban por la orilla del Rio Cañar recolectando unas pequeñas frutas, ^{que se asemejaban a manzanas pero que tenían el tamaño de una mariposa} vieron asustados que a lo lejos un anciano salía de los matorrales, tenía un caminar muy lento y de a poco se acercaba a donde estaban ellos, ^{Murica} Juan intentó esconderse tras Manuel, pero el anciano sonriente le dijo que no debía sentir miedo, y les pidió que se sentaran a su lado para charlar un poco.

El anciano les conto que había estado toda su vida buscando un tesoro inimaginable, pero que ya no le quedaban fuerzas para continuar, esto llamo mucho la atención de este par de niños curiosos, (así es que decidió compartir con ellos su conocimiento para continuaran ellos la gran búsqueda.)

Él les conto que a las 12 de la noche en el cerro de Narrio, cuando había luna llena, se escuchaba un ^{gran} sonido como si fuesen trompetas, que anunciaban que estaba por aparecer un templo de oro, la luz de la luna alumbraría la entrada del templo, que por cierto estaba resguardada por dos enormes perros de color negro, ^{y con los ojos amarillos} tras las puertas de la entrada estaban unas escaleras que conducían al corazón de la montaña, en donde estaba un cementerio inca lleno de joyas de oro y más tesoros.

Los niños emocionados esperaron a la próxima luna llena para subir a buscar el templo, ~~los niños~~ impacientes habían ya ideado un plan para burlar a los perros guardianes, este plan consistía en que ^{Murica} Juan, el más veloz de los dos hermanos los distraiga y haga que lo sigan, mientras ^{Manuel} Manuel entraba y sacaba todos los tesoros que podía.

Cuando llego el gran momento los hermanos subieron a la sima de la montaña para tener una vista general, y así no perderse el majestuoso evento.

Justamente a las 12 de la noche los pequeños niños quedaron pasmados al escuchar un raro sonido, eran las trompetas que el anciano les había mencionado.

Un rayo de luz blanca descendió a unos 100 metros de donde estaban, y al tocar el rayo de luz el suelo, se podía ver un resplandor dorado, era hora de actuar.

Imagen 43 "primer intento de escrito del cuento parte 1"

Los niños se acercaron a donde estaba el resplandor y quedaron impactados al ver que todo lo que dijo aquel anciano fue verdad.

Era el momento de poner en marcha el plan que previamente habían diseñado, ~~Manuel~~ ^{Manuel} se escondió tras un arbusto mientras ~~Juan~~ ^{Juan} corrió lo más rápido que pudo por el frente del templo y los perros guardianes corrieron tras él. ~~Manuel~~ ^{Manuel} sigilosamente se acercó al templo y logró entrar. Al llegar al corazón de la montaña se encontró con una gran sorpresa, además del cementerio inca y todo el tesoro que estaba frente a él, también estaba otro anciano que asombrado al verlo ~~corrió~~ ^{corrió} a abrazarlo, como si hubiese pasado décadas sin ver a una persona, luego del emotivo momento el anciano se puso triste y le dio la peor de las noticias, las escaleras servían solo para bajar, y cuando quería subirlas, éstas desaparecían.

^{Mientras tanto.} Fuera, ~~Juan~~ ^{Juan} corría despavorido al ver que los perros estaban por alcanzarlo, pero de la nada al dar las 12 y 10, la luna se cubrió de nubes, y los perros al igual que el templo desaparecieron.

Juan muy asustado regreso a donde estaba el templo, pero ya no lo encontró, así como tampoco encontró a su hermano.

^{hubiera} ^{contado} Bajo llorando la montaña de vuelta a casa y en el camino se cruzó con el anciano que les ~~contó~~ ^{contó} sobre el tesoro. ~~Juan~~ ^{Juan} con lágrimas en los ojos le reclamó el por qué no les conto también que el templo desaparecía, el anciano también se puso a llorar y le explicó que tenía la esperanza de que los niños le ayudaran a encontrar el templo, lastimosamente no pudo llegar a tiempo porque era muy lento, para así poder salvar a su hermano atrapado ya por 60 años, quien era su verdadero tesoro.

El niño se sorprendió mucho al escuchar esa noticia y ^{se puso a} el anciano ~~le~~ ^{le} mencionó ^{no} le que las gradas solo servían para bajar.

Manuel extrañaba mucho a María, pero unas gradas no lo derrotarían. faltaba una semana para que la luna llena apareciera nuevamente en el cielo, esta sería la oportunidad perfecta para rescatar a María y al hermano del anciano.

Manuel y el anciano empezaron a construir una escalera gigante con todos los maderos que encontraban, que a pesar que se tambaleaba un poco era muy resistente.

Finalmente el día llegó. El plan de Manuel era muy parecido al anterior.

Ahora mientras Manuel corre para distraer a los perros, el anciano debiera poner la escalera para que su hermano y María ~~puedan~~ ^{puedan} subir.

y tal como lo planearon, antes que la luna se oculte y el templo desaparezca, pudieron rescatarlos.

Tanto el anciano como Manuel corrieron a abrazar a sus hermanos.

Imagen 44 " primer intento de escrito del cuento parte 2"

Nana, Coya y Atik son 3 niños que viven en el sector de Quilloac, a quienes les encanta subir al cerro Nuriro a volar cometa. Atik el más travieso de los 3 quiso subir al cerro a volar cometa la primera noche de semana santa, así es que se escapó de su casa. Justo al salir cerró con fuerza la puerta de entrada despertando a sus hermanas quienes sigilosamente siguieron a Atik para ver que tramaba.

Cuando Nana y Coya estaban en la mitad del cerro, Atik ya había llegado a la cima. En ese preciso momento ante sus ojos apareció enfrente de Atik, la puerta de un templo bañado en oro custodiado por dos enormes perros de color negro. Nana y Coya asustadas se quedaron paralizadas mientras que la curiosidad de Atik fue mayor al miedo y se acercó a la puerta, acto seguido los perros atraparon a Atik y lo llevaron dentro del templo el cual al instante desapareció.

Los niños impotentes y llenos de lágrimas volvieron a su casa a contar lo acontecido a su abuelita, quien regresó al cerro con los niños a seguir buscando sin éxito.

La siguiente noche Coya se acercó a la ventana y vio un resplandor en la cima. Rápidamente dio aviso y Coya junto a Nana y su Abuelita corrieron al cerro.

Cuando llegaron lograron ver la puerta del templo custodiado por los perros negros, en seguida idearon un plan. Coya y Nana distrajeron a los perros los cuales las siguieron mientras que la abuela, entró al templo para rescatar a Atik. Fue tanta la sorpresa al llegar a lo más profundo pues además de hallar a Atik sano y salvo se encontró con un inenso tesoro, Soyas, Vasijas de barro, uornos y muchísimos ^{de oro} que parecían ser de los Incas.

Muy sorprendida la abuelita se quedó inmóvil hasta que Atik tomó su mano. Le entonces que ^{la abuelita reaccionó} sabieron corriendo de aquel lugar, en ese preciso momento los perros estaban por alcanzar a las niñas y cuando faltaba 10 centímetros para el gran mordisco el templo junto a los perros desaparecieron. Muy felices ~~podían~~ reunirse ~~Atik~~ con toda la familia que luego de esa noche prometieron no volver a jugar en el cerro Nuriro por la noche.

Después de eso la historia de Atik se regó por el pueblo lo cual atrajo a muchos huagueros quienes se hicieron de grandes riquezas.

Imagen 45 "segundo intento de escritura del cuento"

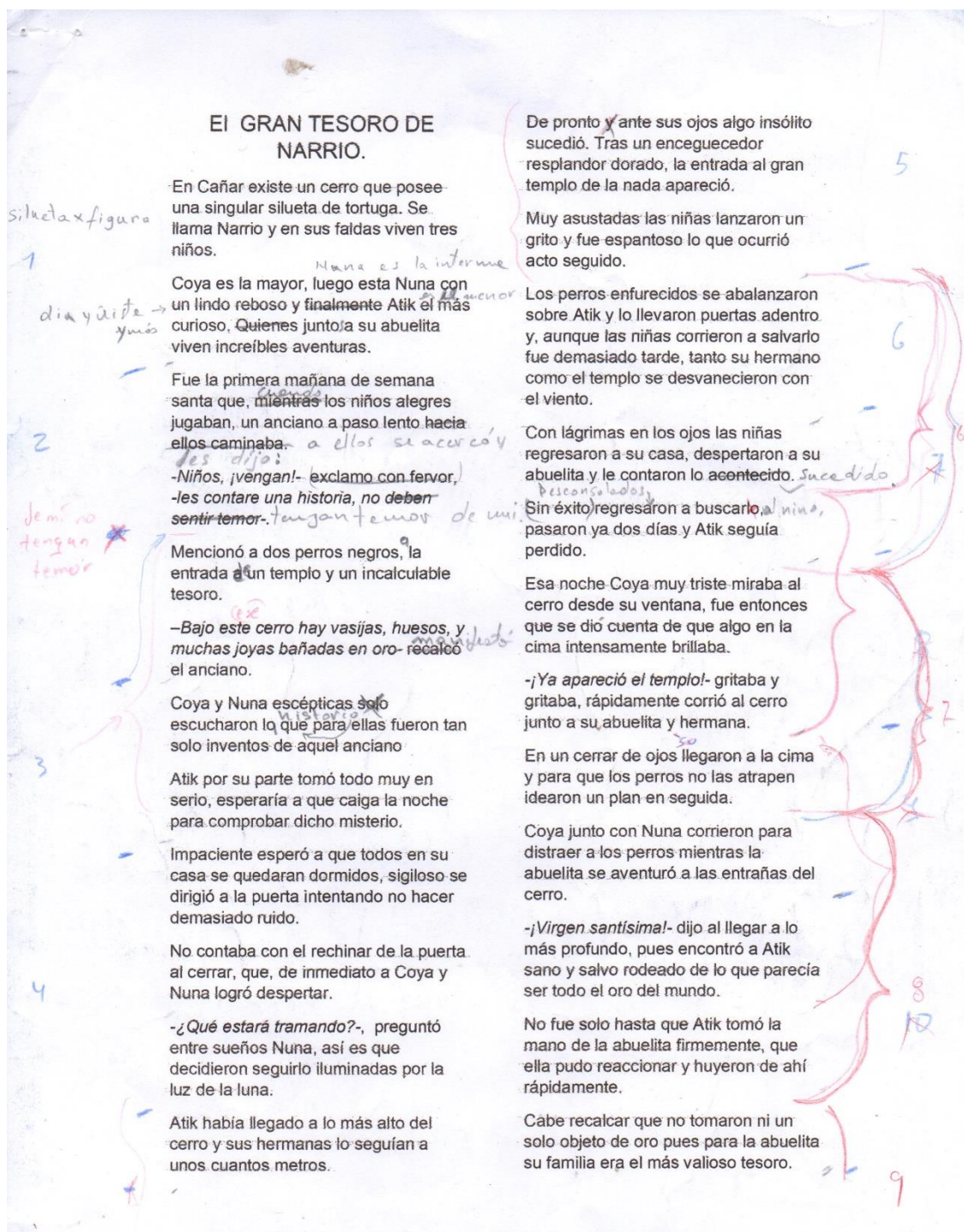


Imagen 46 "tercer intento de escritura del cuento parte 1"

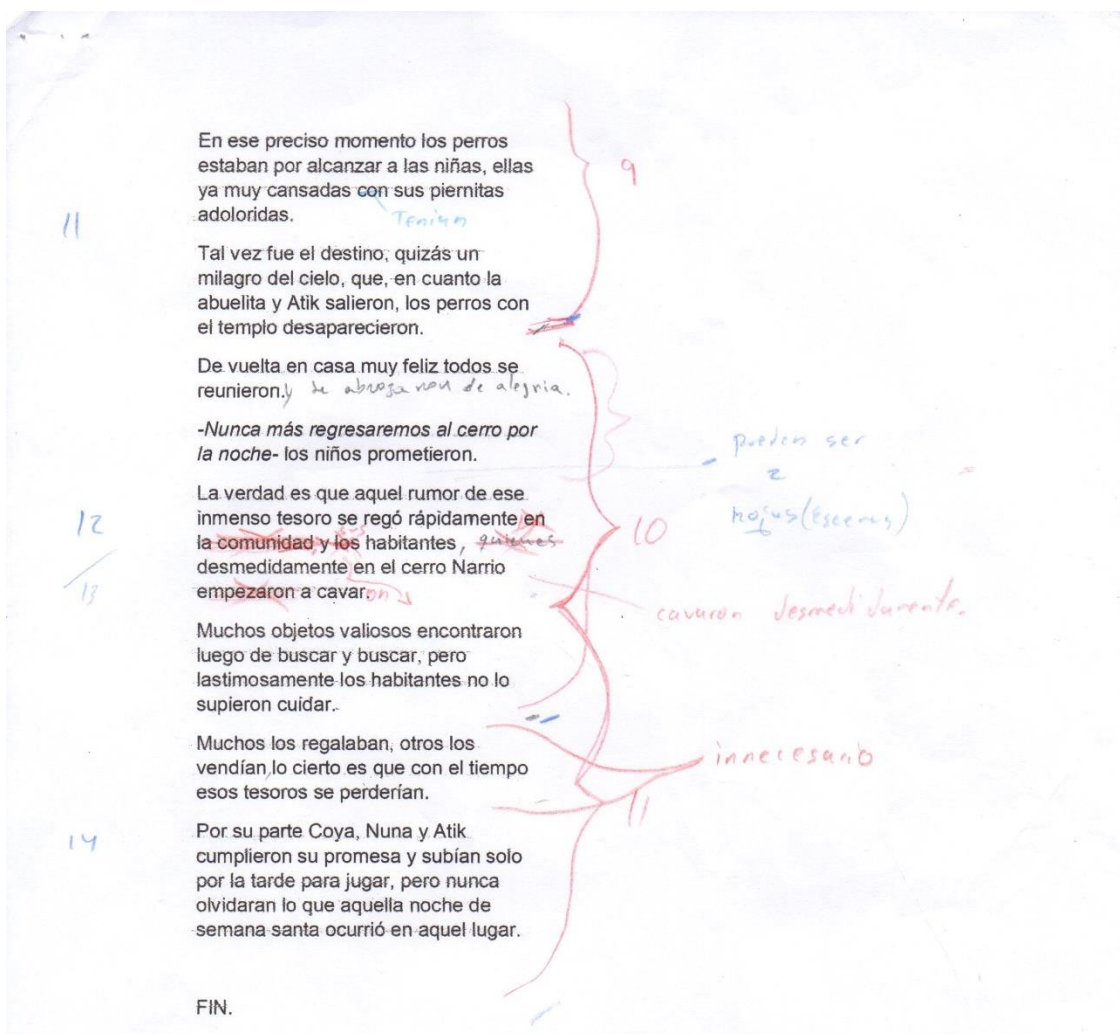


Imagen 47 "tercer intento de escritura del cuento parte 2"



Anexo 2.

Modelo de encuestas y resultados de las mismas.

Encuesta acerca de la tradición oral de la cultura Cañari.

Nombre:

Edad:

1. ¿Cree Ud. que la ciudad de Cañar sea rica en cuanto a tradición oral?

Si () No ()

2. ¿Cuál cree usted que sea el método apropiado para mantener viva esta tradición?

A través de videos educativos ()

Por medio de cuentos ilustrados ()

A través de actos teatrales ()

3. ¿Quiénes cree usted deberían ser los responsables de mantener viva esta tradición?

Niños ()

Jóvenes ()

Adultos ()

Ancianos ()

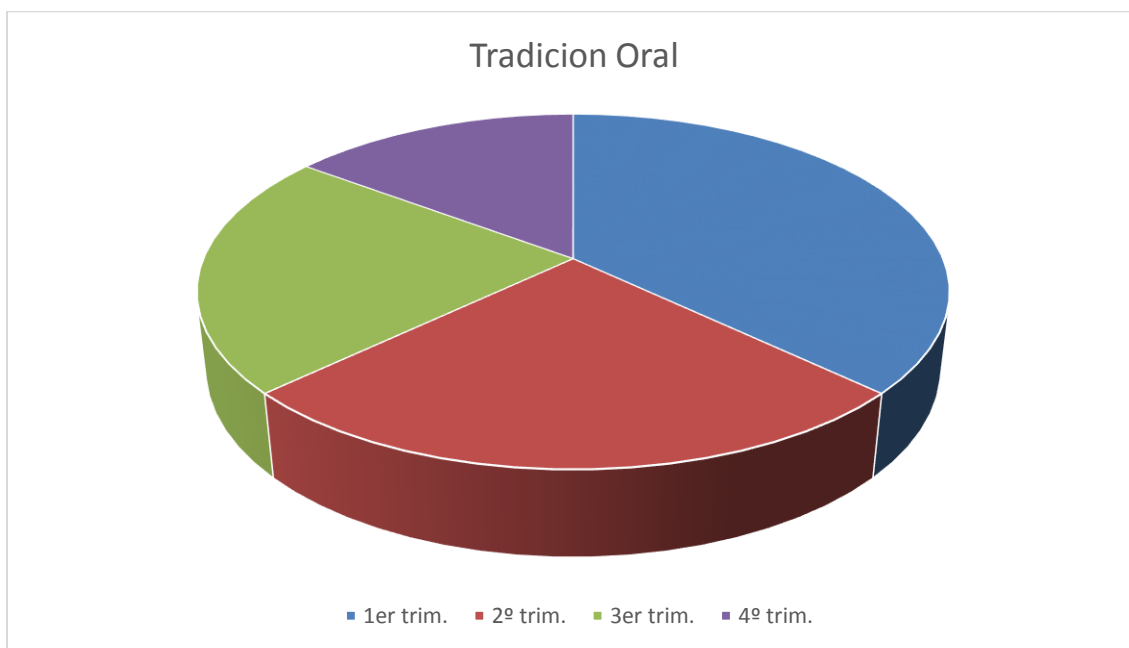
4. ¿Conoce alguna leyenda local?

Si () No ()

Describala a continuación

.....
.....

Resultados de la primera encuesta planteada.



En la primera encuesta planteada acerca de la tradición oral, podemos mencionar los datos más relevantes que son: el 100% de las personas estaba de acuerdo con que la ciudad de Cañar era muy rica en cuanto a tradición oral, el 70% estuvo de acuerdo en que la creación de cuentos ilustrados sería la mejor opción para mantener viva esta tradición, el 60% de los encuestados concordó en que los niños deberían ser los responsables de mantenerla viva y tan solo el 40% tenía conocimiento acerca de una leyenda propia de la ciudad de Cañar.

Estos fueron resultados concisos que dieron paso a la resolución del formato y el público al que iría dirigido este proyecto.



Encuesta acerca de la vestimenta típica y rasgos de personajes de la cultura Cañari.

Nombre:

Edad:

1. ¿Conoce usted las características físicas de los habitantes Cañaris?

Si () No ()

2. ¿Podría describir los rasgos característicos de los pobladores autóctonos Cañaris?

.....
.....

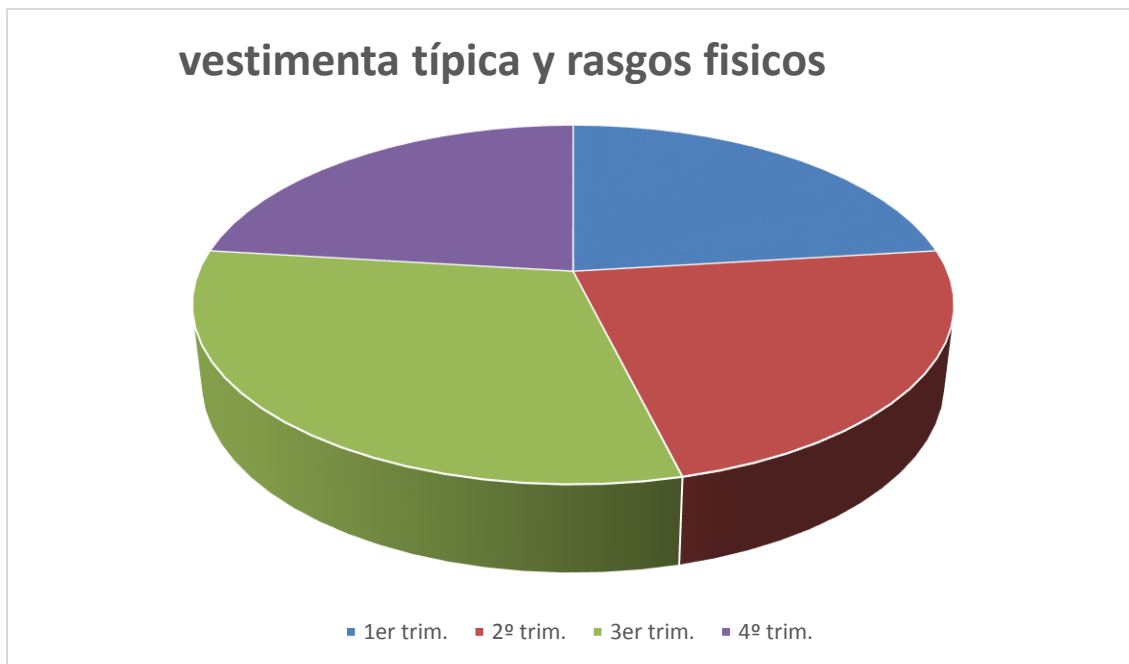
3. ¿Está al tanto usted de la vestimenta típica Cañari?

Si () No ()

4. ¿Podría enumerar las prendas de vestir típicas de la cultura Cañari tanto en hombres como en mujeres?

.....
.....

Resultados de la segunda encuesta planteada.



En la segunda encuesta planteada acerca de la vestimenta típica y rasgos físicos, los resultados son: el 60% de los encuestados estaban al tanto de los rasgos físicos característicos de los habitantes de la ciudad de Cañar, mismos que pudieron describirlos en el segundo ítem, según su punto de vista, en el tercer ítem el 80% de los encuestados estaba al tanto de la vestimenta típica Cañari, de igual manera ellos pudieron describir en el cuarto ítem los elementos más sobresalientes como la ropa y accesorios.

Estos resultados fueron un punto de partida importante al momento de la creación de personajes, pues estos datos nos revelaron detalles importantes como expresiones, tonalidades de piel, estatura, gama de colores utilizados en la ropa y accesorios particulares.

Anexo 3.

Presentación del cuento “El Gran Tesoro de Narrio” en la Escuela de Educación Básica Rigoberto Navas Calle.













Textos citados

- Ambrose Harris. (2005). imagen. Barcelona: Parramón.
- Anheim. R. (1989). Consideración sobre la educación artística. Barcelona: Paidós Ibérica
- Ángel Iglesias. (1964). Los aborígenes de Cañar. Cañar: desconocido.
- Bolívar Zaruma. (1988). Hatun Kañar Appunchikunamanta Nishkallata yuyashka – Mitos y Creencias de Hatun Cañar. Cañar: Fundación de investigación histórica, antropológica y cultural Zara-Uma.
- Catharine Slade. (2002). enciclopedia de técnicas de ilustración. Barcelona: Acanto.
- cuentos para crecer. (2012). LOS CUENTOS INFANTILES EN EL DESARROLLO PSICOLÓGICO Y EN EL LENGUAJE. 12/08/2017, de wordpress Sitio web: <https://cuentosparacrecer.wordpress.com/tag/piaget/>
- Editores y Publicistas. (1988). El libro de Cuenca. Cuenca, Ecuador: Hermano Miguel.
- Eva Minguet. (2008). ilustración de vanguardia. Barcelona: Monsa.
- Fernanda Canal. (2013). todo sobre las técnicas de ilustración. Barcelona: Parramón.
- Galarza S. (2013). Cosmovisión de la cultura Cañari. (Proyecto de tesis previa a la obtención de título de licenciado). Universidad Estatal de Cuenca. Campus Yanuncay.}
- Gombrich. E. (2003). La preferencia por lo primitivo. Nueva York: Phaidon
- Kandinsky. V. (1989). De lo espiritual en el arte. Barcelona: Paidós Ibérica
- Mario Díaz. (1996). La imagen e historia. Madrid: MARCIAL PONS.
- Martha Larrea. (2015). Inti Raymi. Quito: estudio 21.
- Montoya. M. (2011). Al encuentro de nuestro presente entre el pensar crear y la representación. Bogotá: ASEUC
- Terence Dalley. (1981). ilustración y diseño. Madrid: chartwell.
- Willis. R. (2007). Mitología del mundo. Hilversum. Evergreen. P. 264.



Páginas web citadas

- Alberto Saldarriaga. (2009). cartel ilustrado en Colombia. 20/12/2017, de utadeo Sitio web: http://avalon.utadeo.edu.co/servicios/ebooks/cartel_ilustrado/files/assets/basic-html/page4.html
- Ane diseño. (2013)¿Qué es la ilustración? 09/07/2017, de anediseño Sitio web: <https://anediseño.wordpress.com/2012/06/06/que-es-la-ilustracion/>
- Anónimo. (2009). Estudio revela el problema migratorio en Cañar. 01/05/2016, de El Tiempo. Recuperado de : <http://www.eltiempo.com.ec/noticias-cuenca/10260-estudio-revela-el-problema-migratorio-en-caa-ar/>
- Arte neo. (2015). Definición de ilustración y tipos de ilustraciones. 29/07/2017, de arte neo Sitio web: <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>
- Erro, A. (2000). La ilustración en la literatura infantil, En: Servicio Publicaciones Universidad de Navarra recuperado de <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/5355/1/Erro%2C%20Ainara.pdf>
- Eugenia Villa. (2012). Mito y leyenda. 19/08/2017, de flacsoandes Sitio web: <http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/3567/8/07.%20La%20literatura%20oral.%20Mito%20y%20leyenda.%20Eugenia%20Villa.pdf>
- Fernando Méndez. (2013). ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES DE LEYENDAS URBANAS DE LA CIUDAD DE CUENCA, APLICADAS EN POSTALES DIDÁCTICAS PARA NIÑOS DE 6 AÑOS. 04/07/2017, de ucuenca Sitio web: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4710/1/tesis.pdf>
- Franklin Minchala. (2017). Museo Guantug muestra la historia de la cerámica Cañari. 11/07/2018, de El Tiempo Sitio web: <https://www.eltiempo.com.ec/noticias/intercultural/1/museo-muestra-la-historia-de-la-ceramica-canari>
- Historia-biografía. (2018). Aloys Senefelder. 20/12/2018, de Historia-biografía Sitio web: <https://historia-biografia.com/alloys-senefelder/>
- Jacques Aumont. (1992). La imagen. 26/06/2017, de wordpress Sitio web: <https://ipgenrbg.files.wordpress.com/2017/01/aumont-la-imagen-1992.pdf>
- JC. (2010). Cultura Cañari. 02/05/2016, de Blogspot. Recuperado Julius Wiedemann. (2005). illustration now. italy: taschen. de: <http://culturacanari.blogspot.com/2010/09/mitos-sobre-el-origen-del-pueblo-canari.html>
- Katherine López. ALGUNOS REFERENTES DIDÁCTICOS PARA UNA ALFABETIZACIÓN VISUAL EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO. 20/10/2018, de unilibre Sitio web: <http://www.unilibre.edu.co/revistaingenioliubre/revista10/articulos/algunos-referentes-didacticos-para-una-alfabetizacion-visual-en-el-contexto-universitario.pdf>
- Laura Valdéz. (2017). 1 ¿Cómo aprendemos de los Referentes Visuales en el Diseño? Aproximación desde la Teoría Del Aprendizaje Experiencial de Kolb. 26/10/2018, de Diseño conciencia Sitio web: https://www.researchgate.net/publication/320143236_Como_aprendemos_de_los_Referentes_Visuales_en_el_Diseño_Aproximacion_desde_la_Teoría_Del_Aprendizaje_Experiencial_de_Kolb
- Llia López. (2015). el concepto de imagen. 29/07/2017, de uprrp Sitio web: <http://coem.uprrp.edu/wp-content/uploads/2014/04/El-concepto-de-imagen.pdf>
- Mariano Baquero. (2012). Qué es el cuento. 12/08/2017, de uva Sitio web: https://alojamientos.uva.es/guia_docente/uploads/2013/457/45484/1/Documento5.pdf



Universidad de Cuenca

- Natalia Garretón. (2004). mitos y leyendas de los pueblos precolombinos. 29/06/2017, de uchile Sitio web: http://tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2004/garreton_n/sources/garreton_n.pdf
- Paña G. (2013). Leyendas del Ecuador. 03/05/2016, de blogspot.Recuperado de : <http://genesis101998.blogspot.com/>
- Ramírez Poloche, Nancy, La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima - Colombia. Revista Científica Guillermo de Ockham [en línea] 2012, 10 (Julio-Diciembre) : [Fecha de consulta: 18 de junio de 2018] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105325282011>> ISSN 1794-192X
- Ricardo Piglia. (1986). Formas breves. 22/06/2017, de anagrama Sitio web: <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/T s cuento.pdf>
- Roldan B. (2011). El cuento popular. 02/05/2016, de SlideShare. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/briseida1978/el-cuento-popular>
- Sebastián Laverde. (2010). Teoría de la imagen. 19/07/2017, de Blogspot Sitio web: <http://teoimag.blogspot.com/2010/06/la-imagen-segun-umberto-eco.html>
- Vicente Almazán. (2014). El grabado japonés Ukiyo-e la colección académica de bellas artes. 19/11/2017, de real academia de bellas artes Sevilla, Sitio web: <http://www.realacademiabellasartessevilla.com/wp-content/uploads/2017/01/D.-David-Almazan-Tomas.pdf>
- Victor Montoya. (2005). La tradición oral latinoamericana. 19/10/2017, de ciudad de selva Sitio web: <https://ciudadseva.com/texto/la-tradicion-oral-latinoamericana/>
- Yásnaya Aguilar. (2017). Bardos, djeles y otros expertos en el arte de narrar. 19/11/2017, de este país Sitio web: <http://www.estepais.com/articulo.php?id=954&t=ayuujkbardos-djeles-y-otros-expertos-en-el-arte-de-narrar>

Índice de imágenes.

Imagen 1 “Las Guacamayas”. En “Hatun Kañar Appunchikunamanta Nishkallata yuyashka – Mitos y Creencias de Hatun Cañar” Bolívar Zaruma, 1988, p. 12.	18
Imagen 2 “Arte rupestre neandertal en la Cueva de la Pasiega”. En “La vanguardia”, Joseph Corbella, 2018, https://www.lavanguardia.com/ciencia/20180222/44979831068/pinturas-rupestres-neandertales.html	20
Imagen 3 “La abuela Micaela”. En “Nataludica”, Natali Sejuro Aliaga, 2016, http://nataludica.blogspot.com/	28
Imagen 4 “Going by ”. En “Nataludica”, Natali Sejuro Aliaga, 2016, http://nataludica.blogspot.com/	29
Imagen 5 “Adventures of Kayla”. En “Artstation”, Hong SoonSang, 2016, https://soonsanghong54.artstation.com/	30
Imagen 6 “Donde nacen los sueños”. En “rogerycaza.blogspot”, Roger Ycaza, 2016, http://rogerycaza.blogspot.com/search?updated-max=2016-12-06T08:42:00-08:00&max-results=40	31
Imagen 7 “Donde nacen los sueños”. En “rogerycaza.blogspot”, Roger Ycaza, 2016, http://rogerycaza.blogspot.com/search?updated-max=2016-12-06T08:42:00-08:00&max-results=40	31
Imagen 8 “escena comic”. En “Diseño en Ecuador” Eduardo Villacis, 2015, https://www.haremoshistoria.net/noticias/eduardo-villacis	32
Imagen 9 “creación de personajes”. En “Diseño en Ecuador” Eduardo Villacis, 2015, https://www.haremoshistoria.net/noticias/eduardo-villacis	33
Imagen 10 “portada Las alas del tiempo”. En “Behance.net” Darwin Parra, 2017, https://museu.ms/search/index?keyword=soy+mi+hogar	33
Imagen 11 “escena cuentos y relatos afros desde la literatura contemporánea” Darwin Parra https://www.eltiempo.com.ec/noticias/intercultural/1/cuentos-y-relatos-afros-desde-la-literatura-contemporanea	34
Imagen 12 “vista lateral del Cerro Narrio” fotografía personal.	36
Imagen 13 Moodboard diseño de personajes.....	43
Imagen 14 Diseño de Nuna, vestimenta, expresiones y características. ...	44
Imagen 15 Diseño de Coya, vestimenta, expresiones y características. ...	45
Imagen 16 diseño de Atik, vestimenta, expresiones y características.....	46
Imagen 17 Diseño de la abuela, vestimenta, expresiones y características.	47
Imagen 18 Diseño del Anciano, vestimenta, expresiones y características.	48
Imagen 19 Diseño de los perros, poses, expresiones y características.	49
Imagen 20 Moodboard general diseño de escenas.	50
Imagen 21 Boceto escena 1	51



Imagen 22 Boceto escena 2.....	51
Imagen 23 Boceto escena 3.....	52
Imagen 24 Boceto escena 4.....	52
Imagen 25 Boceto escena 5.....	52
Imagen 26 Boceto escena 6.....	53
Imagen 27 Boceto escena 7.....	53
Imagen 28 Boceto escena 8.....	53
Imagen 29 Boceto escena 9.....	54
Imagen 30 Boceto escena 10.....	54
Imagen 31 Captura de pantalla, importación de imágenes escaneadas....	55
Imagen 32 Captura de pantalla de la interfaz de paletton.....	55
Imagen 33 Captura de pantalla, figuras con colores planos	56
Imagen 34 Captura de pantalla, texturas con colores claros y oscuros ...	56
Imagen 35 Captura de pantalla, cielo y montaña con herramienta de degradado.	57
Imagen 36 Captura de pantalla pintura de elementos pequeños.....	57
Imagen 37 Captura de pantalla, pintura de la escena uno terminada.	58
Imagen 38 Ilustraciones finalizadas, portada contraportada e índice.	59
Imagen 39 Ilustraciones finalizadas, escena 1,2 y 3.....	60
Imagen 40 Ilustraciones finalizadas, escenas 4, 5 y 6.	61
Imagen 41 Ilustraciones finalizadas, escena 7, 8 y 9.....	62
Imagen 42 Ilustraciones finalizadas, escena 10 y hojas finales.	63
Imagen 43 "primer intento de escrito del cuento parte 1"	66
Imagen 44 " primer intento de escrito del cuento parte 2"	67
Imagen 45 "segundo intento de escritura del cuento".....	68
Imagen 46 "tercer intento de escritura del cuento parte 1"	69
Imagen 47 "tercer intento de escritura del cuento parte 2"	70